Guía Nintendo® de Juegos

GUIA PARA JUGONES

Número 1





Edita: CLUB NINTENDO DE ESPAÑA
Director: Gabriel Nieto
Redacción: Ana Isidoro
Redacción Técnica: Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Coordinación: Mercedes Barrio
Producción: Natalia Collantes
Olga Moya
Colaboraciones: Irune González

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital
Agencia de Diseño
Fotocomposición
ClickArt, S.A.
Impresión
Altamira
Distribución
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
Madrid 28046
D.L.M. 23790-1993

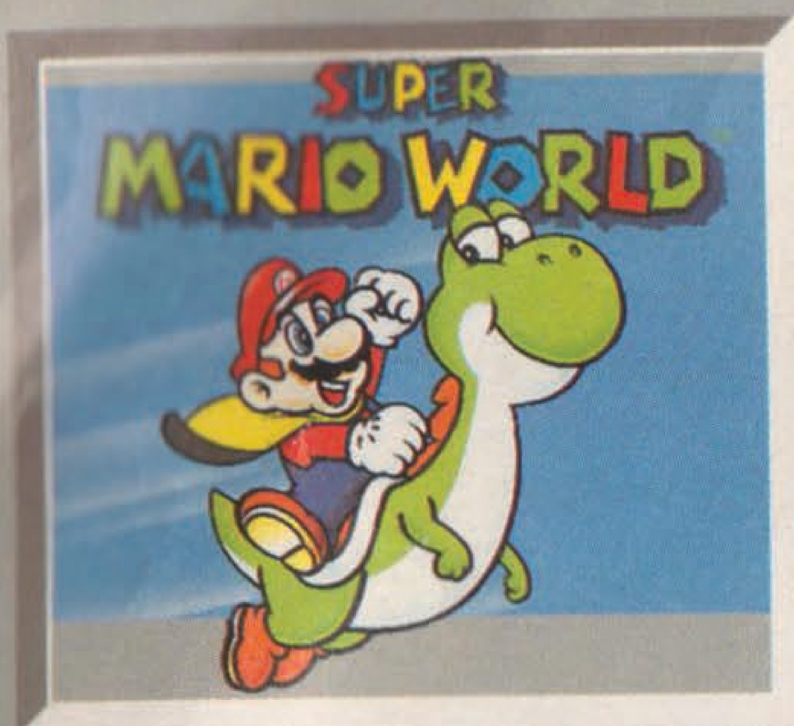
SUMARIO

SUPER NINTENDO

GAMEBOY

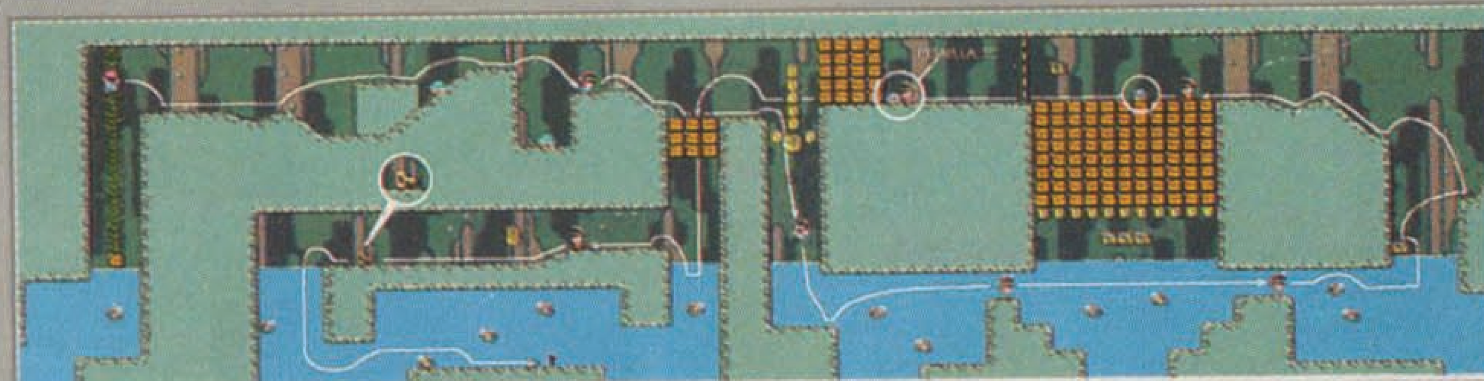
SUPER MARIO WORLD





ENCUENTRA EL PALACIO ROJO, SIN QUEDARTE COJO.

Ya estás en Vanilla Dome 2, ¡o al menos deberías!. Avanza hacia la derecha, atravesando una zona en la que hay tres bloques con interrogación y otros marrones, sigue un poco más



adelante y sube por el primer hueco que veas (donde hay un bloque con interrogación). Dirígete hacia la izquierda, hasta que encuentres una "P", cógela y llévala hasta que no puedas seguir, no insistas,es ahí. Pisa la "P" y verás cómo la pared que te impedía avanzar se convertirá en una maravilla dorada llena de monedas, un poquillo de "suelto" nunca viene mal. Continúa tu andadura saltando el primer hueco del suelo y cuando veas el segundo, déjate caer en él, de esta manera conseguirás ver un pasillo hacia la izquierda. Este pasillo es el escondrijo donde se encuentra la llave y debajo de ella la cerradura que te abrirá el camino hacia el ansiado Palacio Rojo.

SI QUIERES MUCHAS VIDAS, SOLO HACE FALTA QUE LAS PIDAS.

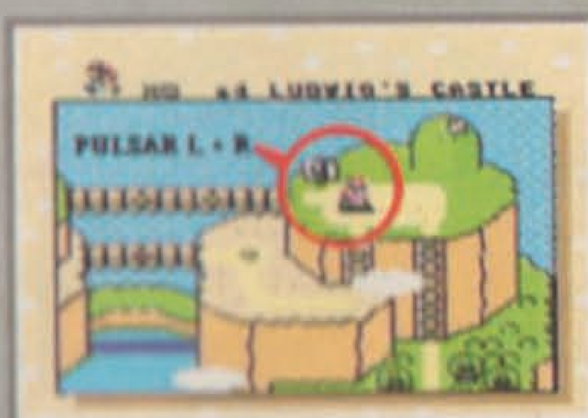


Entra en la fase del Bosque de la Ilusión 4. Nada más empezar, verás un enemigo llamado Fishing Lakitu que, como el que no quiere la cosa, lleva una vida extra, cógela y a continuación pulsa a la vez START y SELECT. De esta manera tan sencilla conseguirás salir de esta fase sin necesidad de acabarla y volver a entrar y salir tantas veces como quieras, dependiendo de las vidas que necesites según lo apuradillo que te encuentres.



SI ERES LISTILLO, ENTRARAS EN LOS CASTILLOS.

Para entrar en los Castillos que ya has finalizado, tan sólo tienes que colocarte sobre sus ruinas y pulsar simultáneamente "L" y "R". No pienses que nos hemos colado y falta texto, es que es así de breve y eficaz.

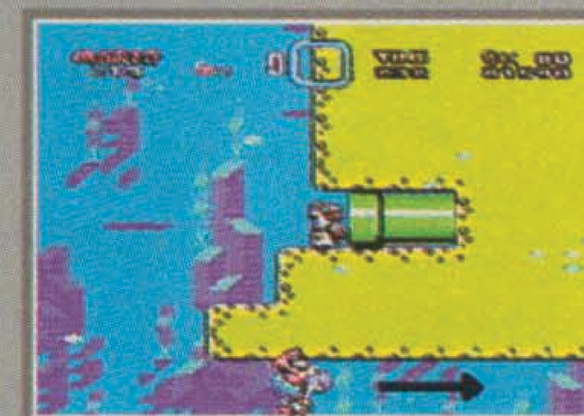


COMPLETANDO MI LLAVERO.

Siguiendo en tu línea y demostrando nuevamente tu capacidad de investigación, vas a averiguar dónde se encuentran todas las llaves, ¡ya verás!.

STAR WORLD 2.

Al llegar a esta tubería, te dirigirás hacia abajo y avanzarás hacia la derecha, porque sabes que un poquito más adelante encontrarás la llave.



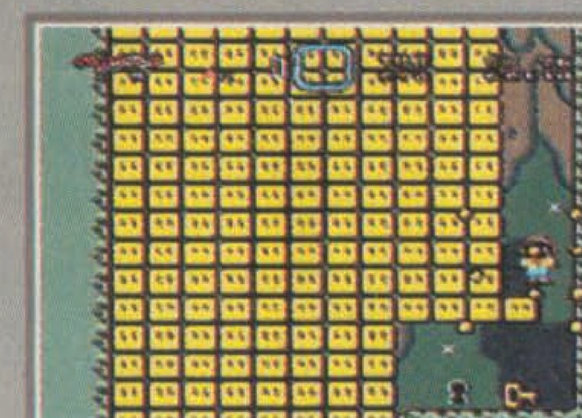
STAR WORLD 3.



Sólo tienes que destruir al enemigo que está encima de la nube y subirte a ella. Así podrás llegar hasta la zona superior de esta fase que es, ni más ni menos, el lugar donde se encuentran la llave y la cerradura.



STAR WORLD 1.



Nada más empezar, avanza y cuélate por el agujero del suelo. Después dirígete hacia la derecha hasta llegar a la pared, donde comenzarás a romper bloques para bajar sin alejarte de esta zona, llegando así hasta la llave.

STAR WORLD 4.

Cuando llegues a esta zona, coge el caparazón y dirígete hacia los bloques verdes y rojos que hay justo debajo. Con él, astutamente, golpearás el bloque con interrogación que hay al final de los rojos, y ¿a que no sabes qué encontrarás?, efectivamente, la llave.



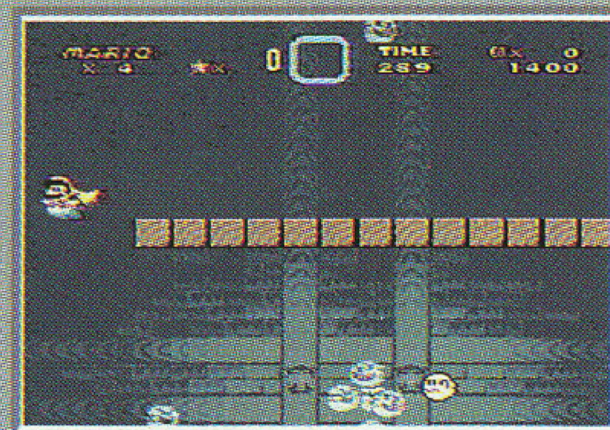
STAR WORLD 5.

Estás ya casi al final de tus descubrimientos, sólo te queda esta zona de la fase. Aquí golpearás justo el tercer bloque empezando por la izquierda y verás cómo aparece una planta. Subirás por ella y a tu derecha verás un largo camino de bloques amarillos, verdes, rojos y azules. Y al final de este camino hallarás la última llave. ¡Ni Sherlock Holmes hubiera sido tan rápido en sus investigaciones!.



¿Como llegar a Top Secret Area en Donut Plains?

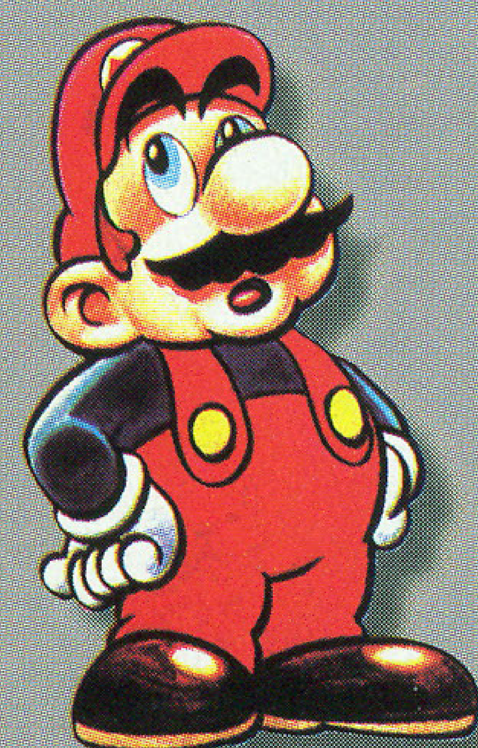




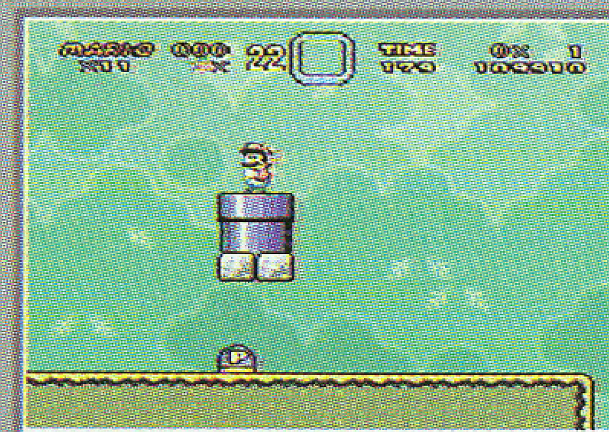
Para localizar esta pantalla deberás conseguir una capa y entrar en Donut Ghost House. Nada más empezar, avanza hacia la derecha hasta que encuentres el primer agujero en el suelo. Detente delante del agujero y date la vuelta, entonces dirígite corriendo hacia la izquierda para coger carrerilla y cuando vayas a llegar al final echa a volar hacia arriba. Cuando veas que Mario sobrepasa una plataforma de bloques marrones, haz que descienda sobre ella y a partir de aquí continúa hacia la derecha. Al llegar al final de la pantalla encontrarás una sala en la que hay una puerta amarilla que te conducirá a Top Secret Area.





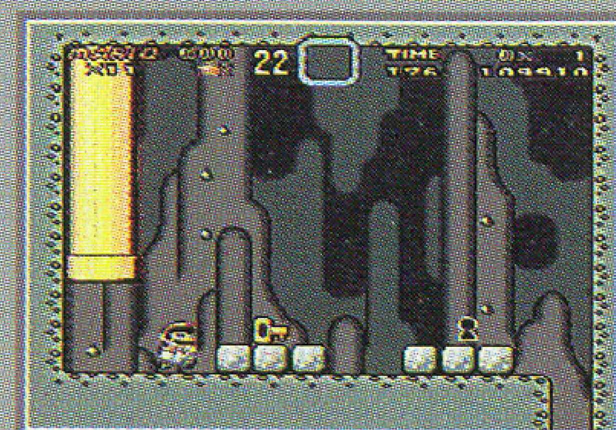


¿Como llegar a Forest Fortress?



Para llegar hasta el Fuerte del Bosque deberás entrar en la fase de Forest Of Illusion 4. Al ir avanzando en esta fase verás una tubería morada suspendida en el aire, debajo de la cual hay dos bloques grises y en su interior un peligroso enemigo Lakitu. Deshazte de este incordiante Lakitu y métete dentro de la tubería. Allí encontrarás la llave y la cerradura que te darán acceso a Forest Fortress







FINAL FIGHT



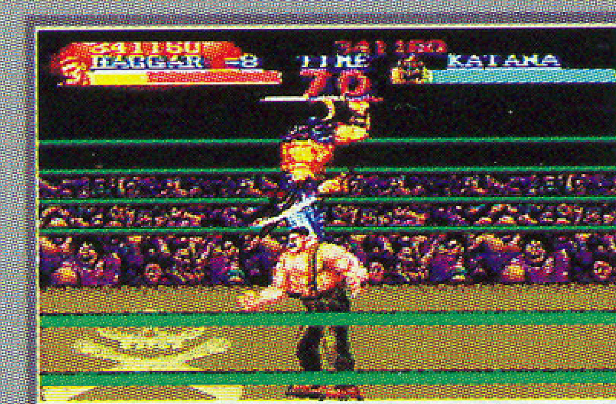
¡A tu eleccion!



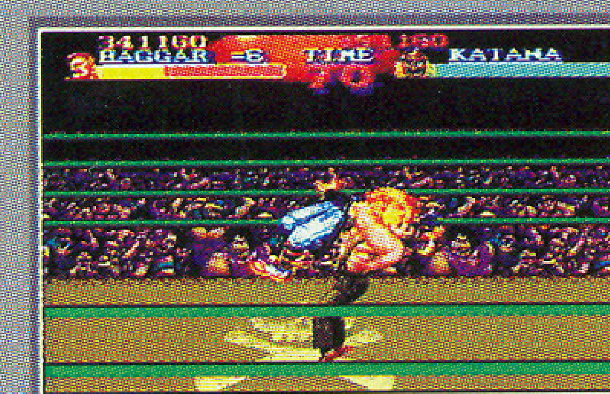


Con este súper truco entrarás en una pantalla de selección donde podrás elegir la música, dificultad y aumentar las vidas, ¡hasta ocho!. Lo único que tienes que hacer es pulsar a la vez "R", "L" y START en la pantalla donde aparece FINAL FIGHT, fácil, ¿no?.

A Katana, ¡Se le van a quitar las ganas!



Sin duda alguna es de los más rápidos en el ring, pero eso no significa que sea invencible. Cuando le golpees y consigas tirarle al suelo, debes ponerte al mismo nivel pero a diferente altura y preparar tus puños para propinarle una serie de "dolorosos regalillos" antes de que él te alcance.





La tactica infalible para vencer a Abigail.



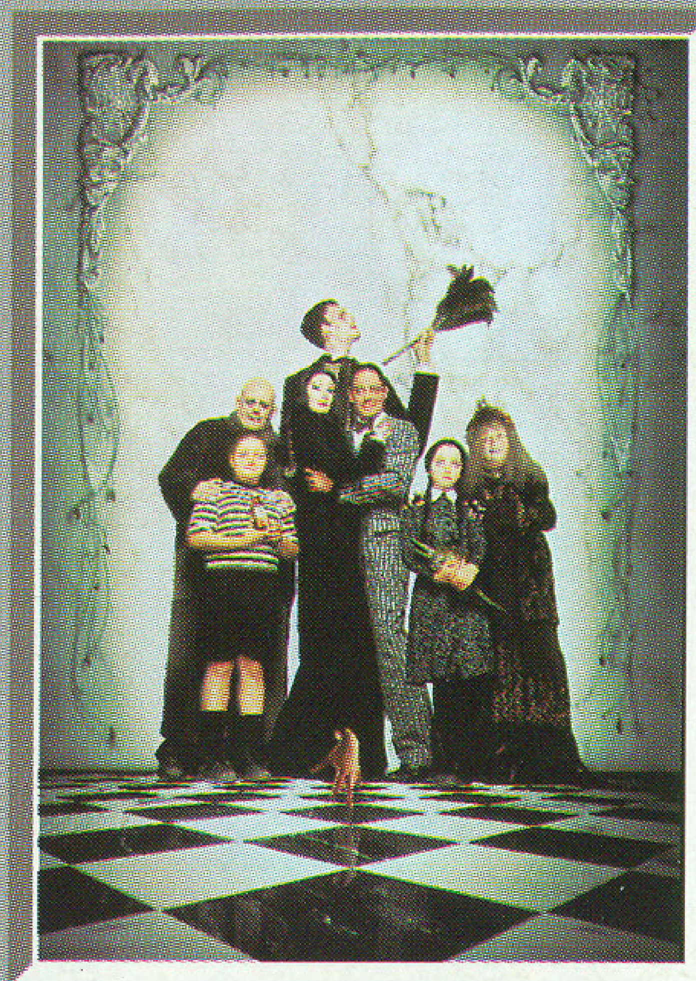
Utiliza tus puños con astucia y lograrás vencer a cualquier contrincante, por muy resbaladizo que éste resulte. En el caso de Abigail, debes golpearle de dos en dos, lo cual no significa darle cuatro tortas. La táctica consiste en darle dos puñetazos y acto seguido darte la vuelta quedándote justo de espaldas a Abigail, no le des tiempo a reaccionar y ponte de nuevo frente a él propinándole otros dos puñetazos. Si eres ágil y rápido acabarás con él rápidamente.



ADDAMS FAMILY

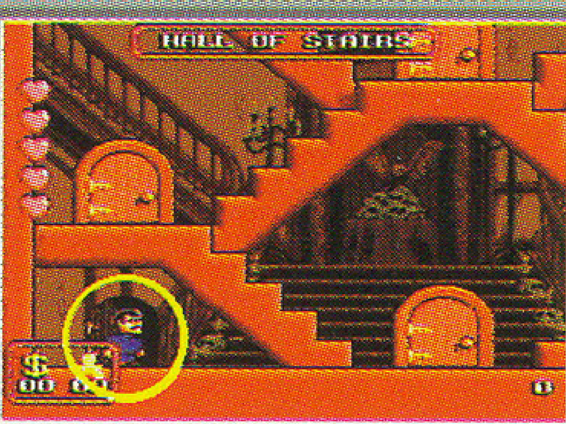
¡JUEGA CON VENTAJA!



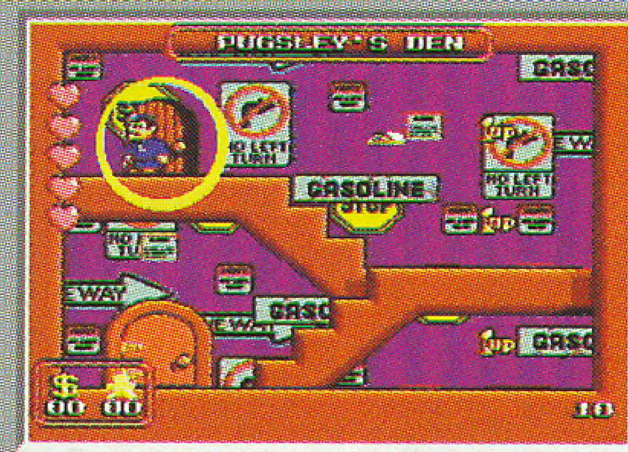


Con estos dos códigos vas a poder tener unas facilidades súper interesantes:
-Teclea: V D J R 4 y empezarás el juego con: 4 corazones de energía, 35 vidas, Pugsley, Wednesday y abuela Addams.
-¿Quieres más vidas?, pues serás complacido si pulsas: 11111. Comenzarás el juego con 100 vidas y dos corazones de energía.

SI ERES INDISCRETA, HALLARAS LA HABITACION SECRETA.



No tienes que esperar ni un segundo, desde el inicio del juego vas a tener "consistentes sorpresillas". Para empezar dirígete a la izquierda y pulsa hacia arriba, verás cómo aparece una puerta secreta, ábrela y obtendrás 3 vidas, 1 zapatilla y 1 corazón. Como buen observador que eres, ya habrás visto que justo encima de la puerta por donde has entrado hay otra. Esta te conducirá a un inmenso hall con 6 puertas, ¡y qué puertas!, todas ellas tienen habitaciones repletas de bonus. Realmente no podías empezar mejor.

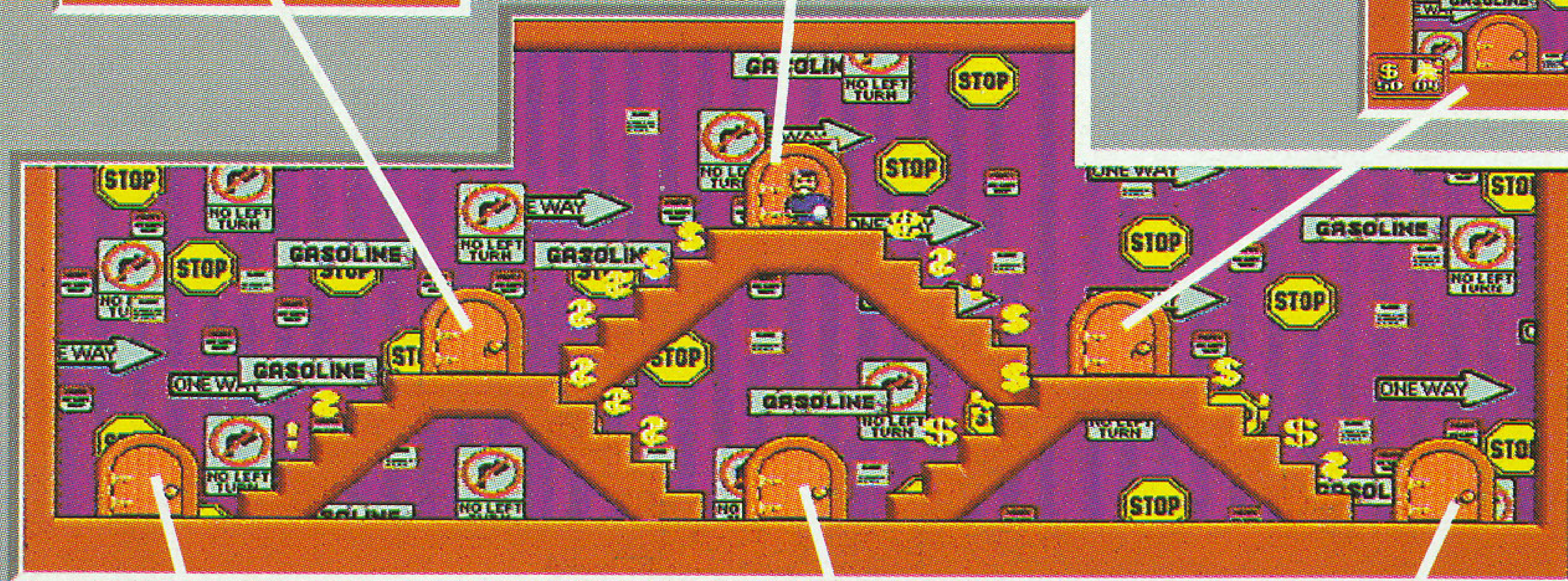










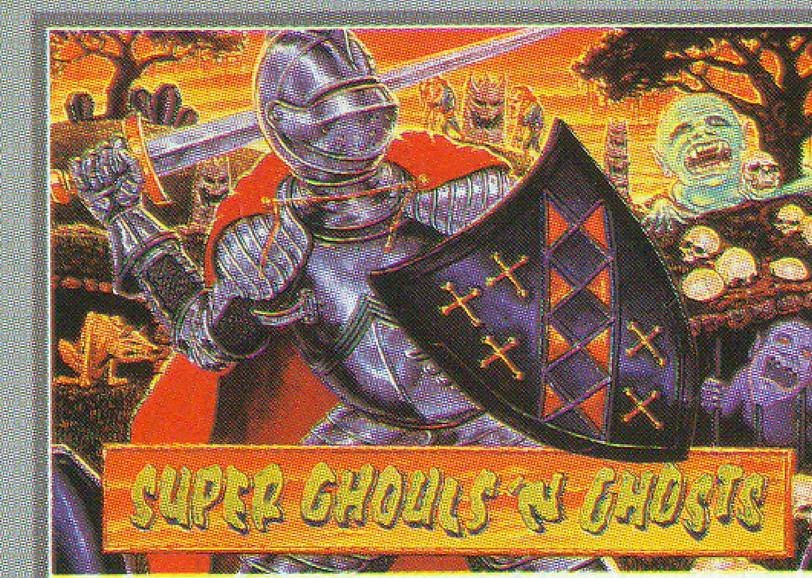








SUPER GHOULS'N GHOSTS



¡UN TRUCO FANTASMAGORICO!



¿Tienes dos control pad y ganas de jugar justo en la fase que más te gusta?, nada más sencillo: Sitúate con el Control Pad 1 en las opciones y pon el cursor sobre la palabra Exit. Con el Control Pad 2 mantén pulsados "L", "R", SELECT y START al mismo tiempo, mientras con el Control Pad 1 pulsa START. Este súper menú es el que te permitirá escoger fase, oír músicas... y lo que sea menester.









COMO SI NADA, ENCONTRARAS EL BRAZALETE DE TU AMADA.

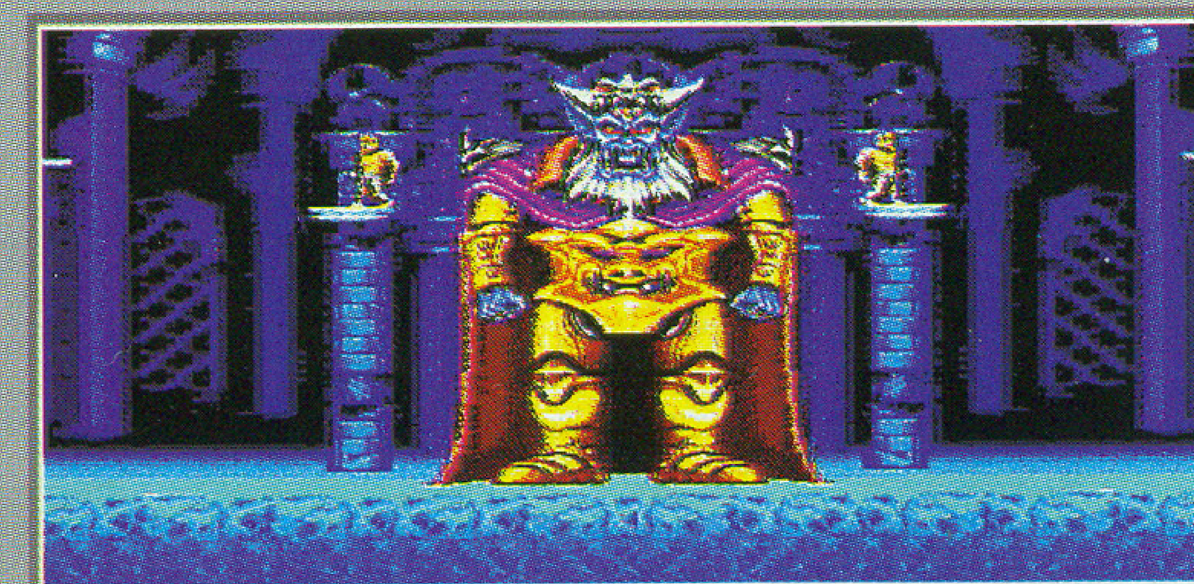


Ya sabes que ser un héroe y tener como novia a una princesa, no es cosa fácil. En esta ocasión tendrás como prueba conseguir el BRAZALETE DE TU AMADA. Para ello, cuando hayas destruido al último enemigo de la fase 7, aparecerá tu bella novia y te dirá que para poder pasar a la Habitación del Trono (fase 8), deberás tener su Brazalete. Entonces, tendrás que poner todo tu empeño y empezar de nuevo el juego. Es conveniente que vayas provisto de la Armadura Mágica, ya sabes, la armadura de oro que se consigue después de tener la verde. Una vez que estés bien equipado, tu labor consistirá en ir abriendo todos los cofres que encuentres en tu camino, en uno de ellos hallarás el deseado Brazalete de tu bella princesa.



ACABA CON SARDIUS EL MALIGNO, NO ES UN TIPO DIGNO.

La cabeza es su único punto débil, o lo que es lo mismo, la parte de su cuerpo que debes destruir. Usa las plataformas que él crea para subir hasta la altura de su cabeza y dispárale. Una vez destruido Sardius habrás rescatado a la Princesa Guinevere, ¿existe mejor recompensa para un caballero enamorado?.



SUPER R-TYPE



¡Ponte a nivel!

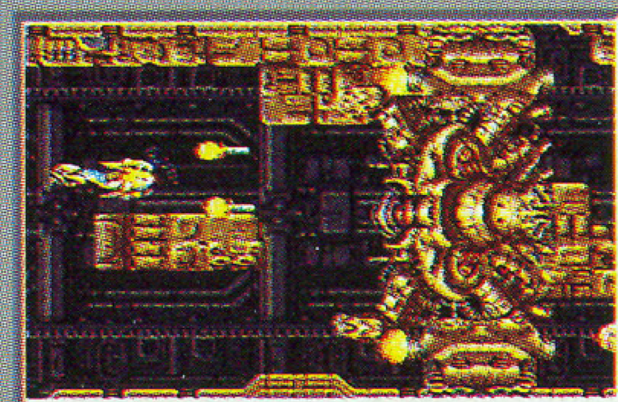


Con este truco puedes elegir el nivel que desees para jugar, agiliza tus dedos y haz lo siguiente: en la pantalla del título pulsa START para acceder a las opciones. Ahora, rápidamente pulsa R nueve veces, y después ARRIBA otras nueve veces, oirás entonces un sonidillo, pero tú no te entretengas. Comienza el juego normal y haz una pausa, a continuación pulsa simultáneamente los botones R, SELECT, y A varias veces, hasta que aparezca "01" en la esquina inferior izquierda de la pantalla (esto indica nivel fácil fase 1) y así podrás elegir la fase que desees (en los niveles fácil y normal).

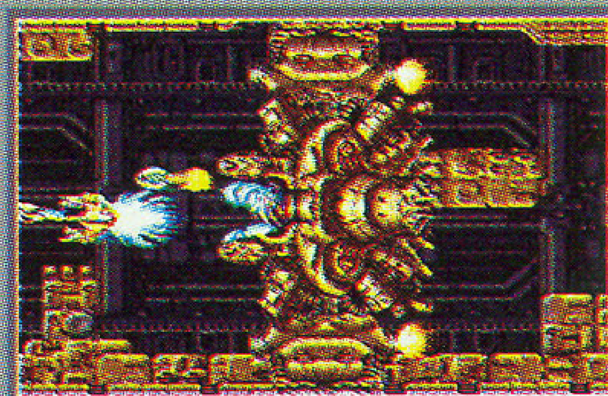




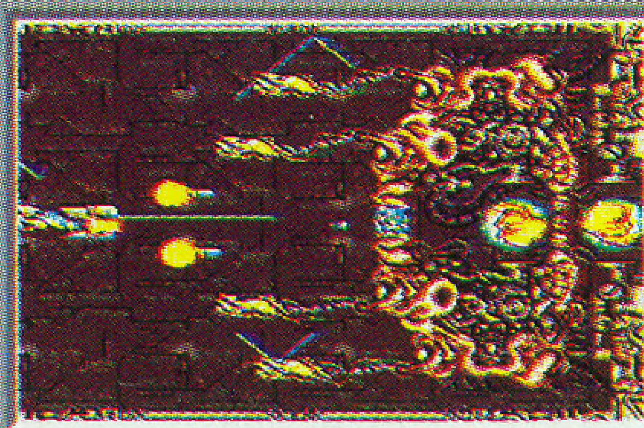
Lio con Rios.



Estás al final de la fase 5, luchando desaforadamente contra Ríos, en medio de un campo minado. La situación está bastante complicadilla, ya que tu enemigo parece invulnerable, pero no lo es. Compruébalo por ti mismo lanzando tu súper disparo justo al centro de Ríos, ya se va debilitando. Sigue disparando, teniendo mucho cuidado de no chocar con los obstáculos que te salen al paso, y utiliza toda tu habilidad para esquivar sus diabólicos disparos.



Acabar con Woom, ¡Mi mayor ilusion!

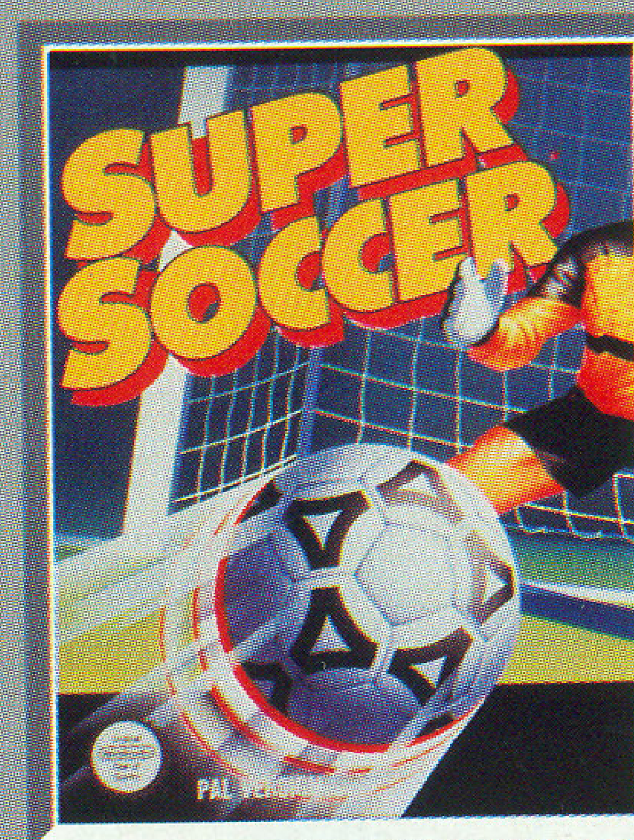


La verdad es que todo lo que tiene de feo, lo tiene de peligroso, pero no te dejes amilanar, se puede acabar con él. Lo primero que tienes que hacer es disparar a unas bolitas que están al pie de los tentáculos y así lograrás dos objetivos importantes: destruir a los tentáculos y liberar a las naves que se encontraban apresadas por ellos. Todavía no puedes cantar victoria, tienes que seguir luchando, ahora, disparando al feto del interior cada vez que se abra, eso sí, no sueltes nunca tu defensa y permanece en la parte izquierda de la pantalla. De esta forma podrás esquivar con mayor facilidad las bolas azules que te lanza, ten en cuenta que tu defensa no las puede detener.



SUPER SOCCER





¡Aquellos maravillosos Passwords!

Con este par de magníficos passwords, podrás jugar la final contra Argentina e introducirte en la Liga Expert en la que tendrás que multiplicar por 2 tu habilidad, toma nota:

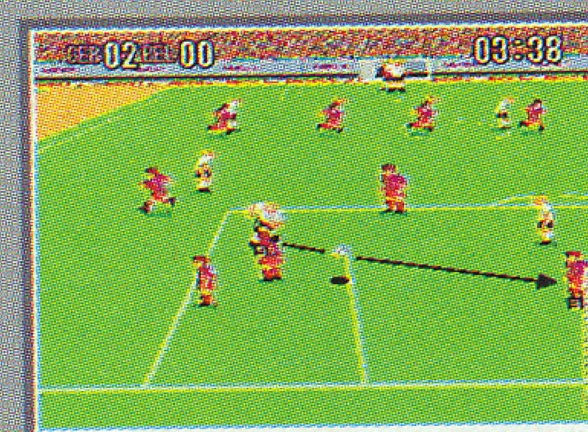




¡Conviertete en el "Pichichi" de la liga Nintendo!

Si lo que quieres es no tener rival metiendo goles, presta atención a las siguientes tácticas:

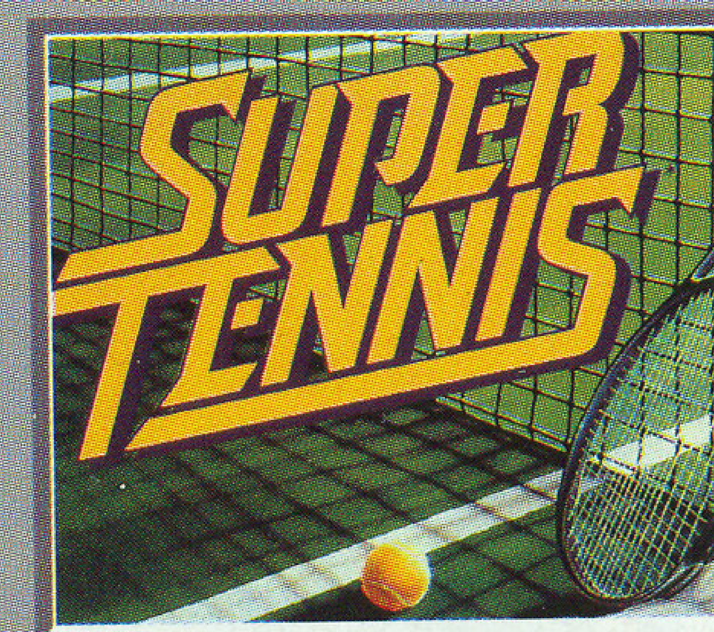
Si la portería rival se halla en la zona inferior del campo, debes entrar por cualquier lateral al área grande y antes de alcanzar la pequeña, lanzar tu disparo cruzado hacia la portería. El guardameta rival morderá el polvo. Cuando ataques hacia arriba, la forma más segura de marcar es colocándote en uno de los lados del círculo central del campo y desde aquí, ¡dispara recto y elevado!. La pelota volará hasta botar pegada al poste y el portero verá cómo haces subir a tu marcador otro golazo.





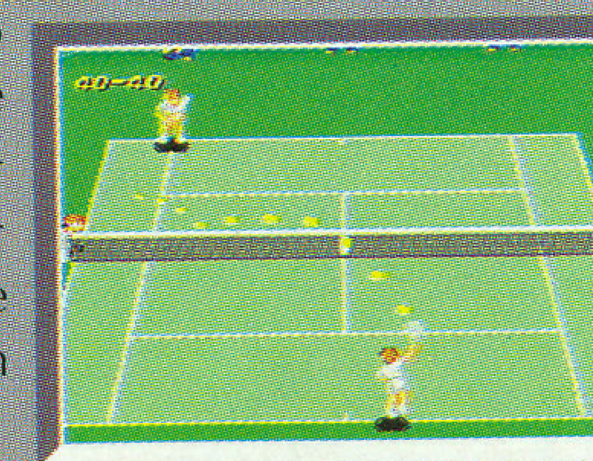
SUPER TENNIS





¡El saque infalible!

Para complicar un poquillo la vida a tu contrincante, (deportivamente hablando, claro) sólo tienes que tener cierta maestría y a mano el siguiente consejillo: cuando tengas posesión de la pelota, puedes hacer un saque bastante bueno para ti y malo para tu adversario. Para hacerlo tienes que colocarte a la izquierda, un poco separado del límite. Ahora, bota la bola dos veces (ya sabes, presionando abajo-izquierda simultáneamente), y rápidamente lanzala hacia arriba (pulsando "B"), y por último dale un toquecillo al botón "A". Conseguirás un saque bombeado, casi imposible de devolver.



PILOTWINGS



¡Aterriza como puedas!

La verdad es que con este súper truco, vas a aterrizar cual ágil pajarillo primaveral en verde y extenso prado, sólo que tú pilotas un helicóptero y los helipuertos son tu prado particular. Para conseguirlo tienes que descender hasta 50 pies aproximadamente, es decir, casi a ras del suelo y cuando hayas alcanzado esa altura, dirigirte hasta la pista señalada con la H . Ya sólo te queda aterrizar. ¿A que nunca pensaste que resultara tan fácil?.

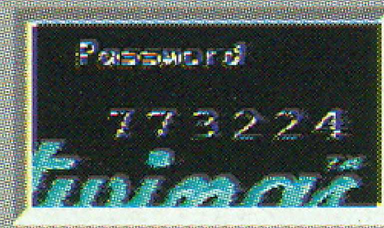
¡Locura en las alturas!

Con estos passwords podrás acceder a las siguientes fases:

ÁREA DE VUELO 3



ÁREA DE VUELO SEIS (EXPERT)

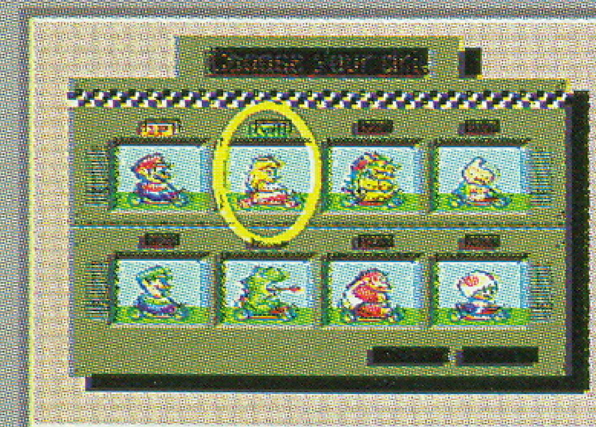


SUPER MARIO KART



El eterno rival.

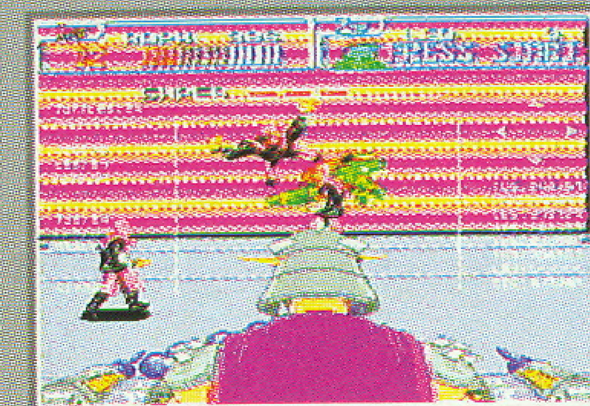
Sitúate en la opción TIME TRIAL, en la pantalla que te muestra a todos los participantes de esta súper carrera. Una vez ahí pulsa START con el control pad 2, entonces aparecerá sobre alguno de los personajes la palabra COM. Ahora es el turno de que elijas con quién quieres participar, así que haz tu elección con el control pad 1 y con el 2 la de tu adversario. Cuando pienses que te vas a dar el gran golpe, verás que no te ha pasado absolutamente nada. Tranquilo, no es que esté mal el juego, ni que estés ya "bajo de facultades", es que tu rival es un fantasma.



SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

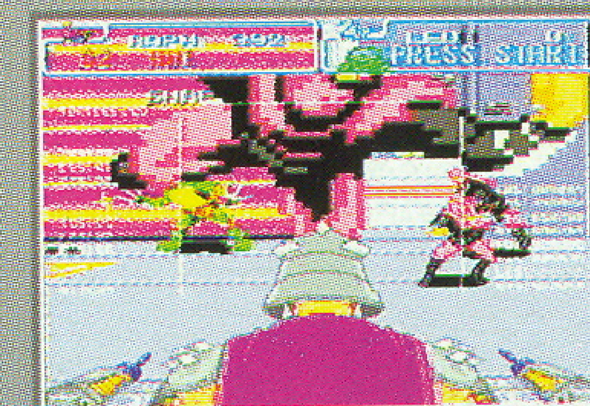


¡Fulmina a Super Shredder!



Al final de la fase 4 te encontrarás con el malvado Shredder subido en una máquina infernal y atacando con verdadero entusiasmo, pero a ti tampoco te faltan ganas. Para vencerle tienes que lanzar a sus vasallos contra la máquina usando la técnica catapulta, o sea, cogiendo de la pechera a los molestos individuos y tirarlos contra su presuntuoso amo.Definitivamente, donde esté la lucha tradicional, que se quiten las moderneces.





SUPER PROBOTECTOR



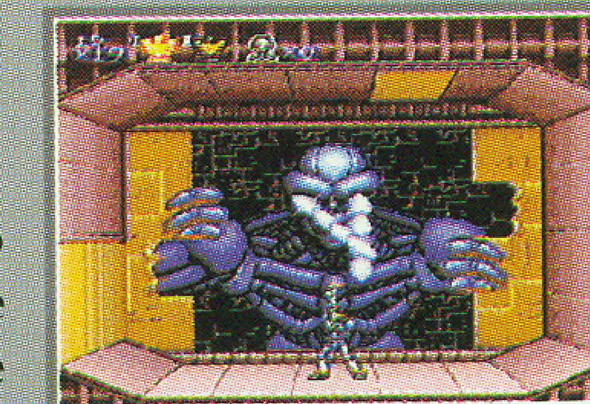
¡Esqueleto, que te meto...!

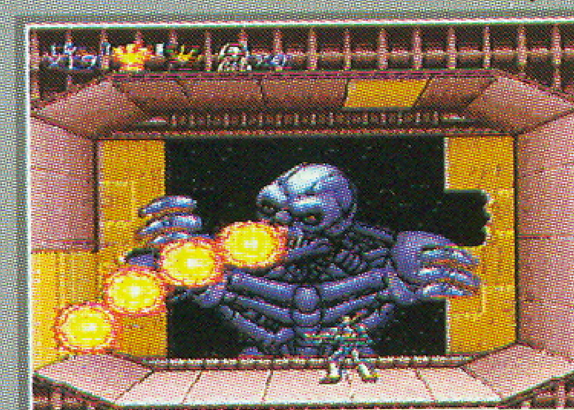


Big Fuzz, este es el nombre del inmenso esqueleto metálico que te encontrarás al final de la tercera fase. Y menos mal que todo lo tiene grande, incluso la cabeza, porque es precisamente ahí donde debes dispararle, sin darle un segundo de tregua. Él es persistente, y mientras tú intentas salvar el pellejo, intentará acabar contigo empleando tres tácticas diferentes:

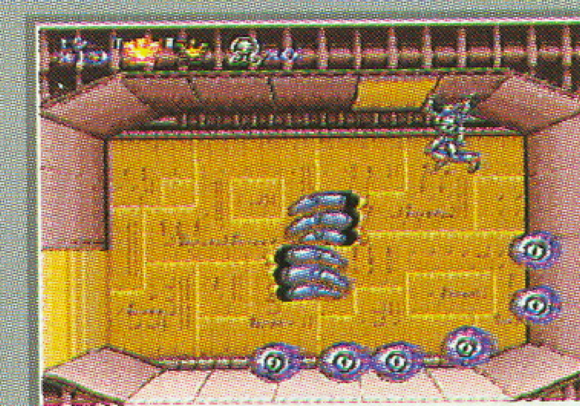


1. De sus ojos saldrán unos potentes rayos que te perseguirán incesantemente, esquívalos sin parar de moverte.
2. También notarás su pasión fervorosa cuando te lance poderosas llamaradas por su boca. Sigue en continuo movimiento, y si hace falta, súbete por las paredes.





3. Insiste, en esta ocasión con bombas que parecen teledirigidas, ya que te seguirán vayas donde vayas, así que no pares de correr justo hacia el lado contrario para no ser alcanzado por las explosiones.



PRINCE OF PERSIA



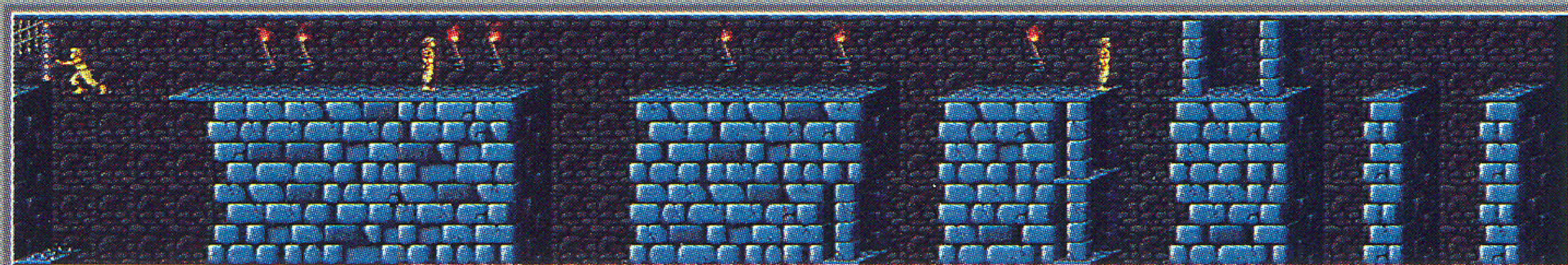


¡Con el tiempo a tu favor!

Fase 8- 988LRHN	94 MIN.
Fase 19- Q!GD987	45 MIN

Pisa el resorte y haz un poco de deporte.

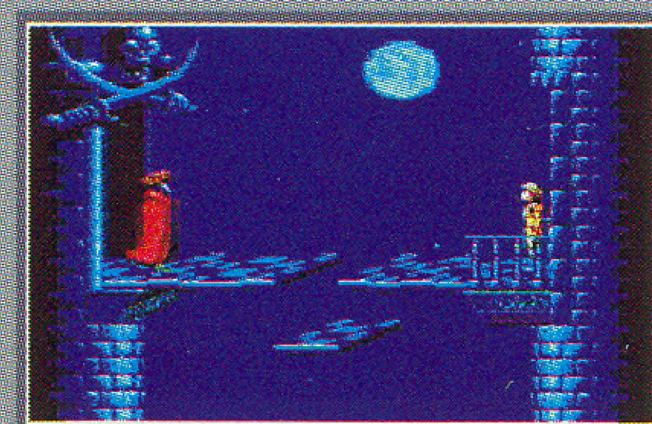
Para conseguir atravesar esta puerta con éxito (fase 3), debes accionar el resorte que está situado 4 pantallas a la derecha de dicha puerta. Una vez que

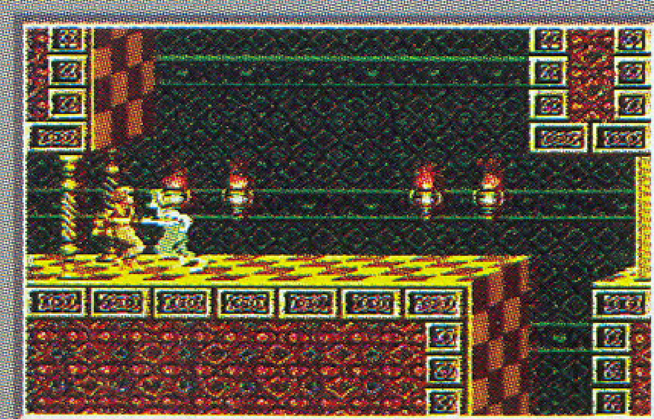


lo hayas hecho, pon pies en polvorosa, o sea, corre más rápido que el viento hacia la puerta y cuando la veas, sin parar de correr da un gran salto hacia ella. De esta manera conseguirás engancharte a la repisa de la puerta, justo cuando se esté cerrando, pero si eres rápido lograrás pasarla antes de que acabe de cerrarse.

El malvado Visir nos impide seguir.

El ocioso Gran Visir, está de nuevo haciendo de las suyas, en esta ocasión destruyendo el puente que deberías cruzar para llegar a la salida, en la fase 15. No tienes más opción que retroceder hasta encontrarte con el Hombre Sombra. Realmente, queda muy bien llamarle así, pero que no te lleve a confusión, el Hombre sombra eres tú, o mejor dicho tu propio reflejo, así que cuidadito con hacerle algo, no olvides que si le dañas, tú vas a salir igual de herido que él. Lo mejor es que envaines tu espada y avances hacia él hasta que os fundais en un sólo cuerpo, ¿a que suena poético?, pues además es súper práctico, porque así habrás logrado vencer al Hombre Sombra. Ahora sólo te queda regresar al puente, el cual podrás cruzar andando por el aire.







SUPER STAR WARS



¡Por si la fuerza te abandona!

Estás al borde del segundo precipicio, en la fase 5 y hay frente a ti unas tentadoras piedras a las que tienes que ignorar. Reza todo lo que sepas y déjate caer pegado a la pared. Aterrizarás en una pequeña cueva cuyo techo parece estar en las últimas, no hacen más que caer molestos pedruscos. Empieza a disparar al aire hacia todos los lados cual loco peligroso y entonces, verás que aparecen siete caras que te resultarán del todo familiares. Recógelas, son las deseadas VIDAS EXTRA.



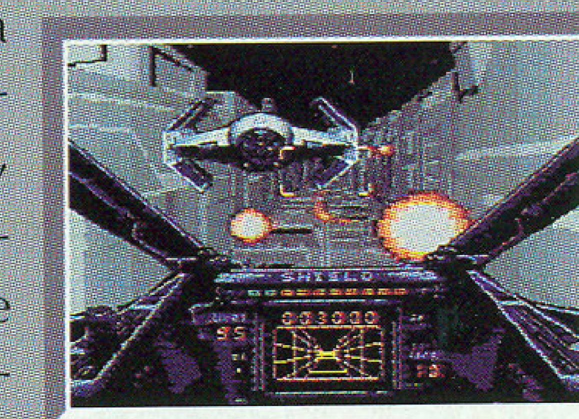


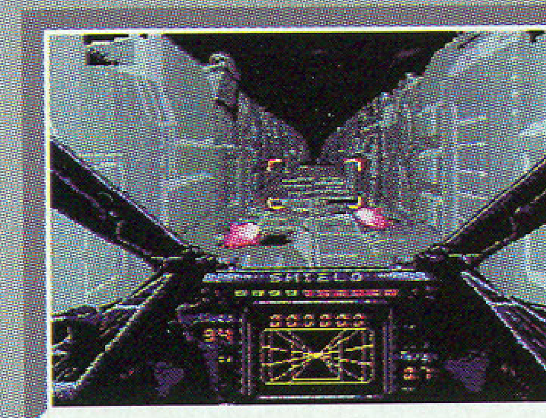


Por una vez, puedes ser presuntuoso y dejarte matar, o también demostrar tu alegría saltando hasta caer al vacío. Don't worry, be happy!, hagas lo que hagas aparecerás de nuevo en el borde del precipicio, y así podrás repetir la operación tantas veces como desees, consiguiendo ¡hasta 99 vidas!.

¡Ni huella de la Estrella!

El final parece cercano, lo notas. El marcador de tu nave ha llegado a 3.000, sabes que en ese preciso momento va a aparecer otro tie-fighter que empezará a lanzarte mortales proyectiles que debes destruir, olvidándote por completo de la existencia de la nave. Así lograrás que tu marcador llegue a cero y oirás las sabias palabras de Obi-Wan: "Use the force Luke". Es en este mágico instante cuando lanzarás tus proyectiles pulsando R y L, ellos se encargarán de alcanzar el corazón de la Estrella de la Muerte.

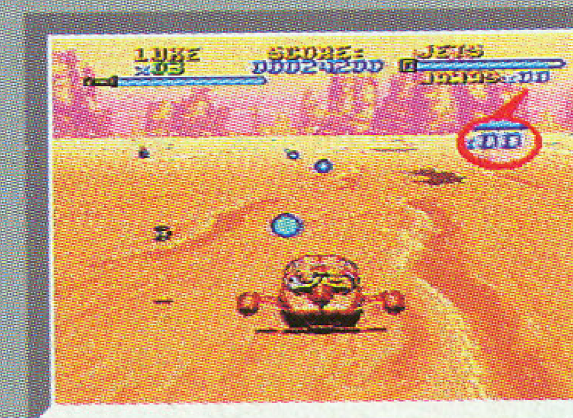




Paseando por Tatooine 1.

Una vez que hayas destruido a los 12 jawas, no tienes por qué seguir exponiéndote inútilmente. Lo mejor es que te dirijas hacia el Sandcrawler a toda velocidad utilizando tus poderosos propulsores, ya nada puede detenerte.





SUPER CASTLEVANIA IV



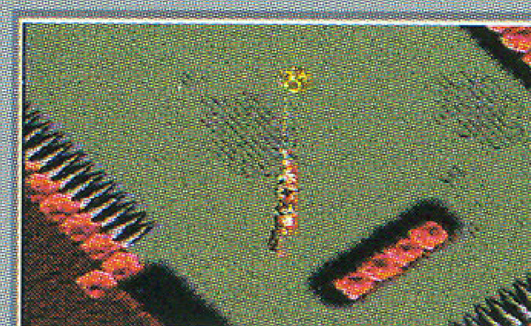


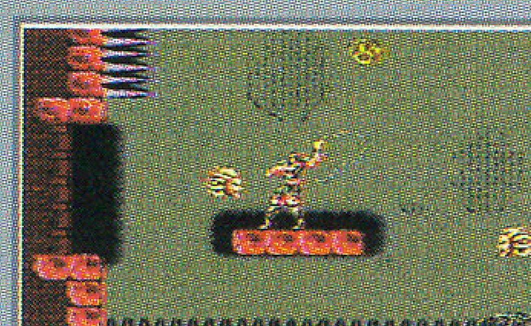
SIGUE MI CONSEJO: SI BEBES, NO JUEGUES.

En el nivel 4-2 la pantalla empieza a girar, como una alocada ruleta rusa.

Cuélgate de la argolla si no quieres acabar rodando. Cuando se detenga, déjate caer sobre la plataforma que está justo debajo de ti, y lucha sin parar contra todas las cabezas voladoras que te atacarán con ahíco. Y, como el que avisa no es traidor, ya te anticipo que cuando hayas acabado con todas ellas, la pantalla empezará a girar otra vez, así que ya sabes, engánchate cual lapa a la argolla y cuando la caprichosa pantalla se pare, salta hacia una segunda plataforma que aparecerá por el lado izquierdo de la pantalla.







MENUDA TRETA, DESCUBRIR OTRA PANTALLA SECRETA.

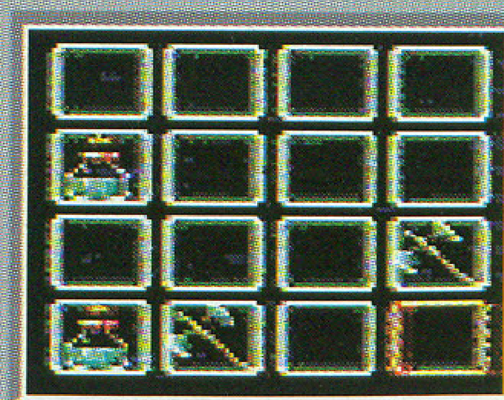
Cuando llegues a las escaleras que te conducirán directamente a la habitación de Drácula, no subas por ellas. Salta hacia la izquierda, sí, ahí donde parece que no hay nada, ya sé que no tienes a mano el paracaídas, pero tú hazme caso y salta. Colócate pegado a la pared y verás cómo eres obsequiado con corazones, armas...





¡Y TODAVIA MAS!

Aquí tienes unos estupendos PASSWORDS, que te van a facilitar la vida considerablemente:



Fase 5

Slogra



ROBOCOP 3

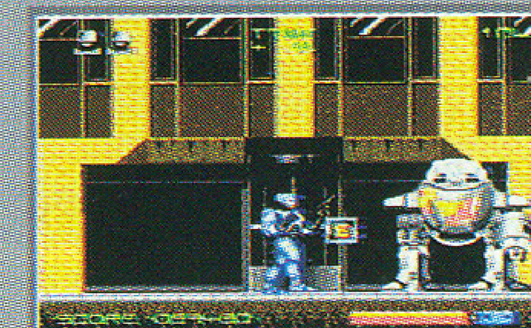




DEFIENDETE DE LOS MALECHORES CON ESTE ROBOT DE COLORES

En la fase2, siguiendo la continua lucha en las calles, encontrarás un robot inactivo. ¿A que ya lo ibas a liquidar?, pues no seas así hombre, que no te hace ningún daño el pobre. Además, si eres bueno y le dejas en paz, verás cómo aparece un inocente niño, más listo que un microchip, que lo reparará en un instante con su súper destornillador. Entonces, el robot recobrará toda su energía y se convertirá en nuestro indispensable aliado para poder derrotar a la pandilla de Splatterpunks, ¡los vais a poner las pilas!.







THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE





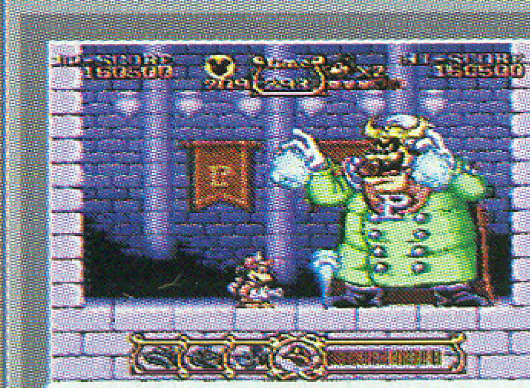
LA COSA PROMETE... VAS A SABER COMO DESTRUIR A PETE.

Estamos ante uno de los enemigos más difíciles de eliminar, porque tiene una artillería variada y abundante, pero no te preocupes, que todas tienen un truquillo para esquivarlas.

Para empezar, vístete para la ocasión con tu traje de bombero, es la mejor manera de aguantar el chaparrón... Como todo enemigo que se precie, Pete es cabezón y eso nos beneficia, puesto que la cabeza es su punto débil. Hay que aprovechar los momentos en los que tenga las manos bajadas para dispararle, y así lograr plena efectividad en nuestros disparos. Pero, como siempre, hay un problema, y es que Pete es algo nerviosillo y está constantemente como jugando con sus manos. No te confíes, lo que en realidad está haciendo es fabricar unas bolas de energía que producen estas alteraciones:



- Aparición de tres antorchas que debes apagar con el agua.
- Formación de una pared por la zona derecha, que esquivarás agachándote y disparando agua continuamente. Con esto lograrás que el bloque inferior de la pared se quede más retrasado que los demás y te permita pasar, saltando por encima de él.
- Transformación de las bolas de energía en bloques que van saltando. Haz tú lo mismo, es decir, salta o si lo prefieres agáchate y lograrás esquivarlas.



Después de que hayas superado todas estas maldades, habrás logrado debilitar a Pete, pero sólo un poco. Lo notarás porque lo que hace ahora con sus manos son bolas de fuego azul, que producirán unas llamitas azules en algunos puntos del suelo, no te preocupes, son fáciles de esquivar.



La ira de Pete va en aumento, hasta que finalmente se pone rojo cual tomatón. Esta es una buena señal para ti, significa que le queda poca vida. Cuando su energía esté al límite, formará unas bolas amarillas, entre las cuales se creará una estrella de energía que saldrá disparada hacia ti, como alma que lleva el diablo. Todo depende de tu agilidad, si eres capaz de saltarlas, ¡habrás eliminado al pesado de PETE!.

TINY TOON





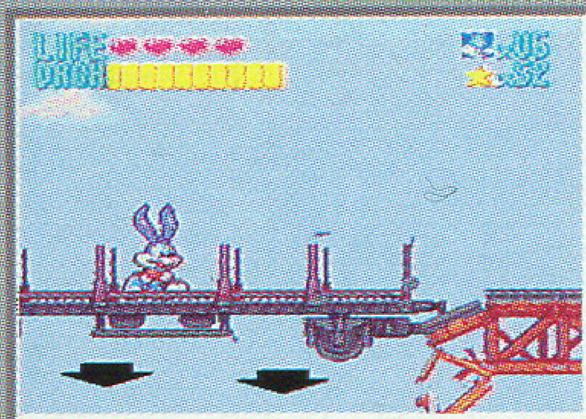
La ruleta de la fortuna.

Tal cual se muestra en esta espléndida ilustración , este código te servirá para practicar cualquier juego de la ruleta de la fortuna.

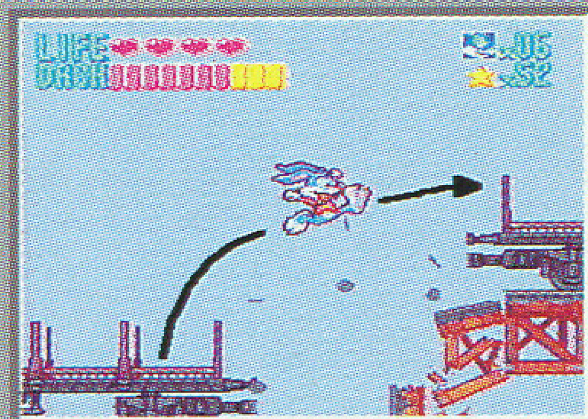


Renfe informa.

Viajar en tren puede ser una aventura, sobre todo si como en el caso de nuestro protagonista tienes que enfrentarte continuamente a múltiples enemigos con una sola consigna: "no dejarte nunca en paz". Y si además de esto, cuando ya crees que ha terminado el peligro y te encuentras paseando plácidamente sobre los vagones, observas atónito, que de repente se acaba la vía y que el vagón que está bajo tus pies cae irremediablemente al vacío, seguro que piensas que para otra vez mejor viajas en coche o bicicleta.



No desesperes y no te precipites, ni al vacío, ni en tus acciones para evitar la catástrofe. Puedes salvarte permaneciendo sobre el vagón y esperando a que aparezca por la derecha un nuevo vagón, coge carrerilla y salta sobre él. Este a su vez volverá a caer, repite una vez más el ejercicio gimnástico y verás cómo al final te salvas del abismo.

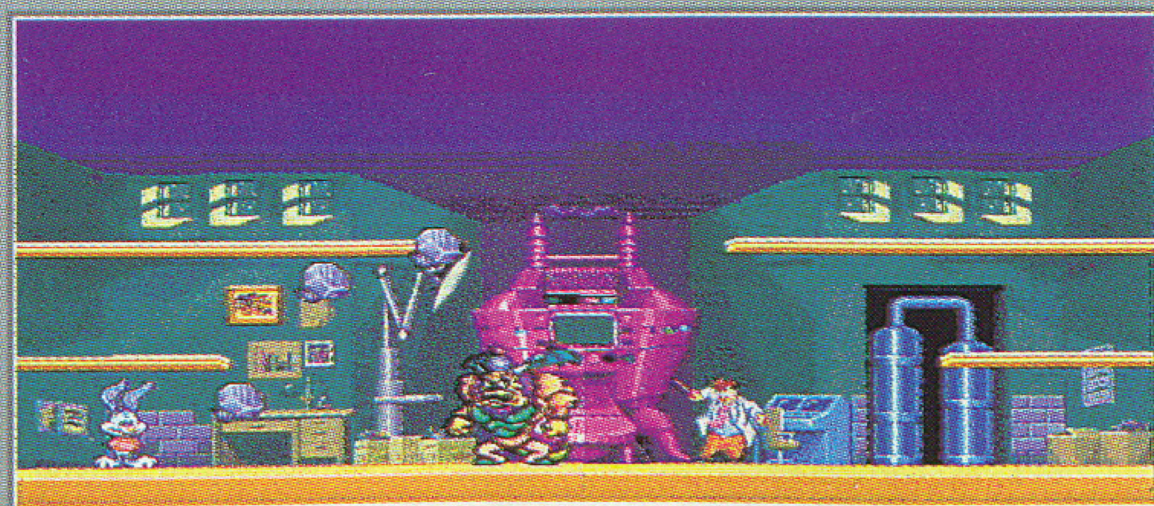






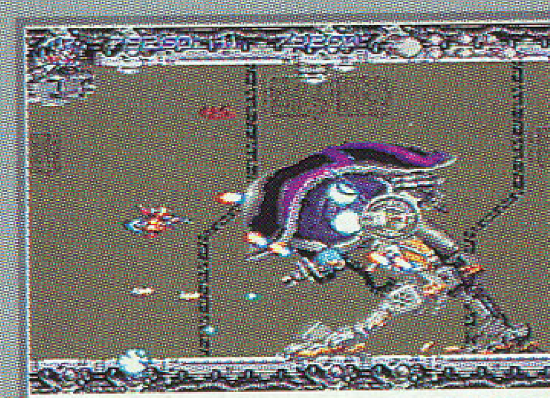
Tornillos y Bombillas contra mi cabecilla.

Al final de la fase de la Mansión Fantasmagórica, nos encontramos con un amigo de Babs, algo trastornadillo por la influencia de una máquina,controlada por un malvado científico,y que se empeña en arrojarnos bombillas y tornillos contra nosotros. A pesar de eso no debemos ser malos con él y tenemos que perdonarle, está confundido, no sabe lo que hace, probrecito. Utiliza los tornillos que te arroja para hacerlos rebotar contra la infernal máquina, ésta se irá resquebrajando poco a poco hasta quedar completamente destruida.



AXELAY



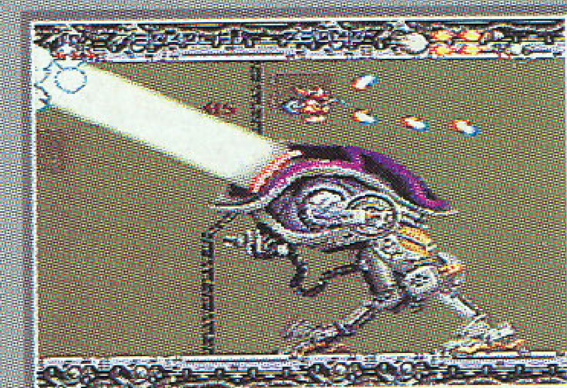


Como te ves por tu mala cabeza.



TOWBART-T36 no es el nombre de ningún detergente, es el nombre de un gigantesco robot bípedo que se mueve bidireccionalmente hacia delante y hacia atrás, con poco sentido del ritmo, pero, eso sí, disparando con la misma soltura que "Billy el niño" y barriendo la pantalla con su certero fuego.

Menos mal que en la zona superior derecha hay una zona de seguridad donde estaremos a salvo de nuestro agresivo enemigo. Primero debemos destruir su cañón ! pero cuidado ¡ de su cabeza saldrá un haz de luz que también puede destruirnos a nosotros, si nos alcanza.



Estableciendo como base de operaciones la zona de seguridad, deberemos aprovechar los intervalos en los que cese su fuego, para dispararle a la cabeza, teniendo mucho cuidado de que las bolas que lanza en abanico, no nos acierten. Si lo consigues, algún día podrás contárselo a tus hijos.

Estoy hasta el gorro de la luz y el abejorro.

Al llegar a la zona donde se encuentra Aquadon, en la fase de la caverna, nos veremos sorprendidos por una lluvia pedregosa (Nota del traductor: de piedras). Si conseguimos esquivarla Aquadon, - alias el nave -,se tirará al agua y no para bañarse precisamente. Una vez allí, mojadito y fresquito, comenzará la lucha.

Sus armas son variadas: una bombilla sobre su cabeza (a modo de sombrero) con un rayo caprichoso que además de frenarnos al más puro estilo "ABS", nos hará cambiar continuamente de arma y un ejército de abejorros asesinos que nos persiguen continuamente.

A falta de insecticida disponemos de una zona relativamente segura en la parte superior derecha de la pantalla. La receta para destruirle es bastante básica: rapidez y puntería para acertar en su punto vulnerable, una especie de corazón incasdencente de color rojo.



Al Monstruo le gusta el Chapoteo.



Wayler es un gigantesco monstruo, feo donde los haya, que sale del interior de la lava, chapoteando sobre ésta con sus gigantescos brazos y lanzándonos bolas incendiarias a baja altura.

También lanza tres bolas de fuego (juguetonamente) algo más fáciles de esquivar y cada vez que cruza sus "manitas" suelta un chorro de fuego muy rápido y peligroso que habrá que evitar a toda costa.

Nuestro incendiario amigo tiene una zona vulnerable en el tronco, en la zona del corazón, que debe ser nuestro principal objetivo, antes de que nos conviertan en el "rey del pollo frito".

Hay una pequeña zona de respiro a la derecha y a la izquierda de Wayler en la que no estaremos al alcance de sus brazos, pero donde sí pueden llegar las bolas de fuego y la llamarada. Y te reías tú de los bomberos.



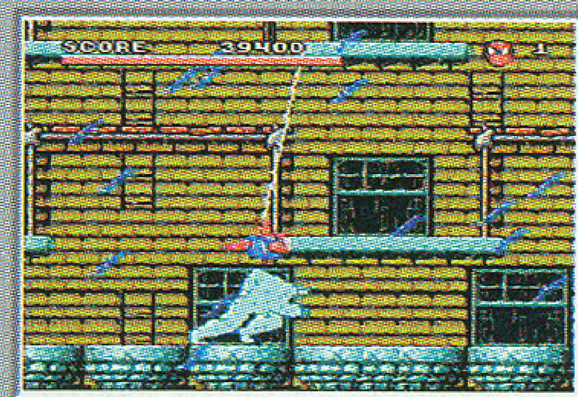
SPIDERMAN X-MEN





A RHINO MEJOR NO ME ARRIMO.

Hay un modo de vencer al peligroso Rhino. Es fácil, sólo tendrás que convertirte por unos instantes en un consumado genio del trapecio. Cuélgate de tu "socorrida" telaraña y comienza a balancearte, luego lánzate con fuerza contra el cuerpo de tu enemigo, pero eso sí, cuando venga de frente, hacerlo por la espalda sólo serviría para conseguir que disminuyera nuestra energía.

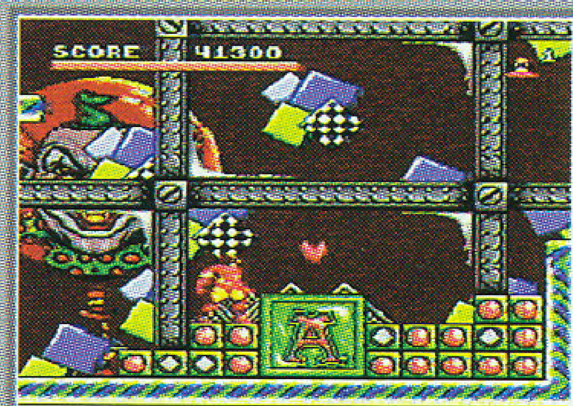


Bastarán unos cuantos golpes para que nuestro molesto enemigo acabe con los cuernos clavados en el suelo.! Ah ¡ se me olvidaba, como a Rhino no le gusta que le golpeen, se dedica a recorrer furiosamente embravecido -como un toro de Mihura- la parte inferior de un lado a otro de la pantalla embistiendo contra las paredes laterales, haciendo temblar todas las plataformas y de paso, si hay suerte, haciéndonos caer al suelo. Si esto ocurre y además nos encontramos de repente en las mismas coordenadas por las que Rhino suele pasear, mejor que recemos algo.

UN GANGSTER CON MUCHO CORAZON.



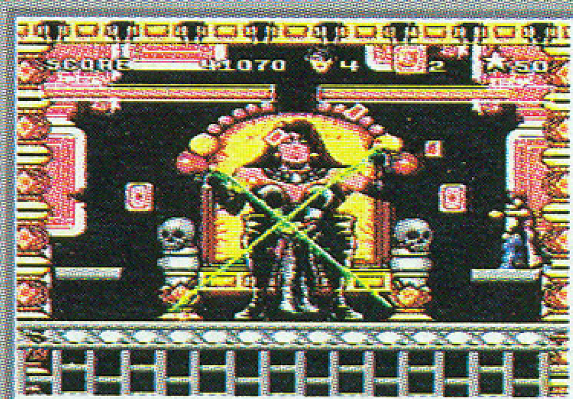
En la fase 1 de Wolverine hay una curiosa fábrica de juguetes donde nada es lo que realmente parece. Por eso los juguetes, lejos de convertirse en un entretenido pasatiempo, han decidido hacernos la vida imposible convirtiéndose en feroces enemigos sedientos de sangre.
Y como nada es lo que parece, tampoco el Gangster - con muelle incluido - que aparece de repente de dentro de una caja de sorpresas, es tan malo como parece, porque esconde en su interior un valioso corazón que hará que aumente nuestra energía.

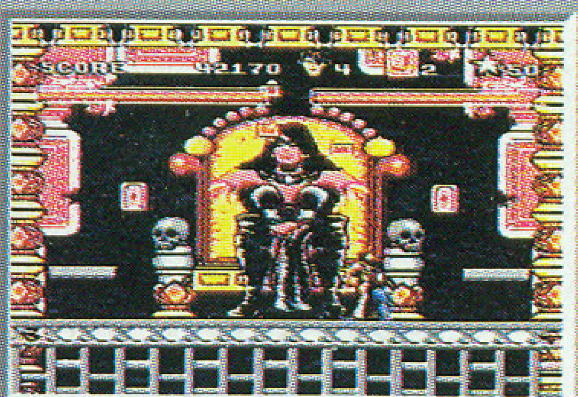


Conseguirlo es sencillo: como el Gangster tampoco es tan malo, en vez de destruirle con las uñas afiladas que llevamos (que duele más) lo hacemos a puñetazos (que duele menos) y así él tan contento, nos regala su corazón.

ESTA DAMA NO NOS AMA.

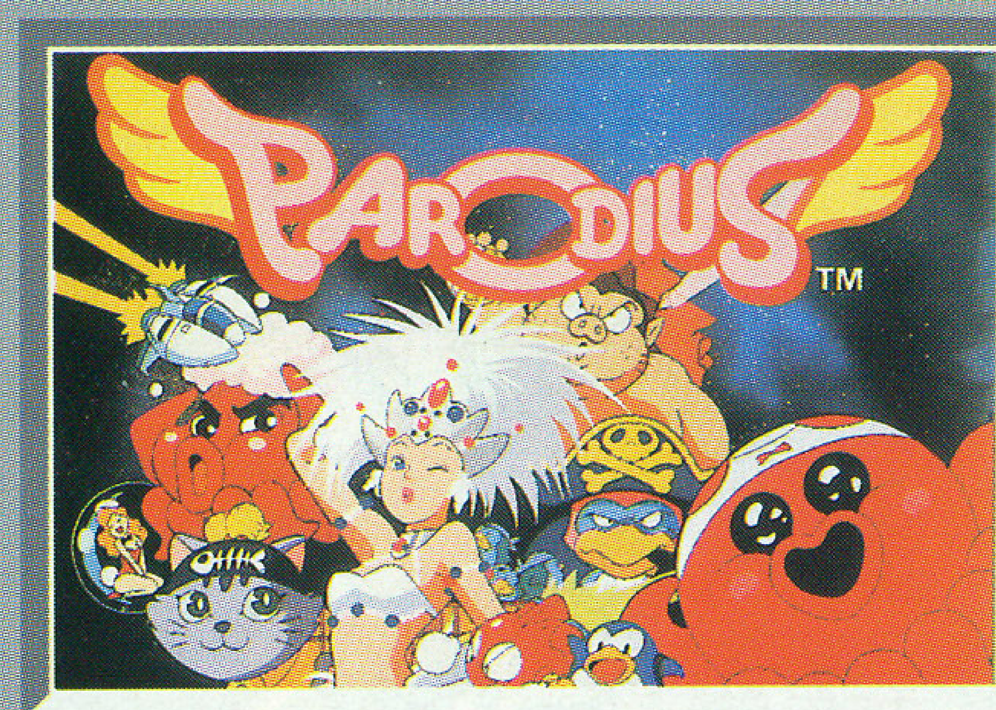
En la fase 2 de Gambit al llegar al final surge ante nosotros una esplendorosa Dama sentada en una silla, pero nada reposada. En realidad es muy activa, disfruta lanzando rayos a baja altura y cálidas "bolas de fuego" a través de su mirada. Por eso, mejor nos subimos a alguna de las plataformas laterales, y así de paso que no se fijará tanto en nosotros, evitamos que sus rayos nos fulminen. Luego, ya que estamos allí, podemos intentar dispararle a los brazos - hasta que su aspecto nos recuerde a aquel célebre manco de Lepanto - y luego podemos hacerlo contra la cabeza, y si hay suerte, manca y decapitada, esta Dama ya no será ningún obstáculo para que podamos completar la fase.



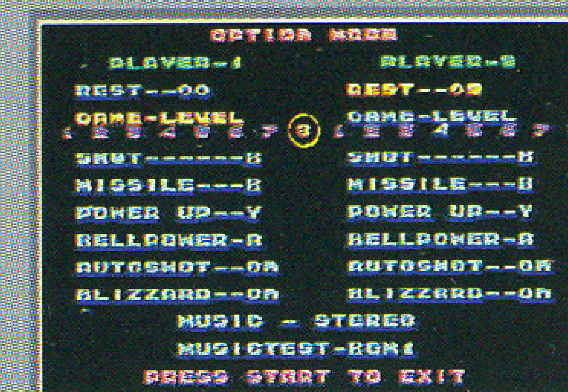


PARODIUS





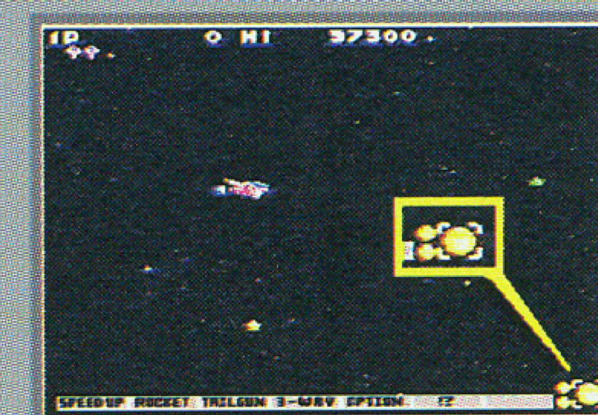
ME SALTO UN "TOCHO" Y ME VOY AL NIVEL 8.



Si en el menú de opciones, se nos ocurre, por casualidad, porque sí, así sin más, pulsar arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y por último A, de repente podremos acceder al nivel 8 de dificultad. Como si nada.

LA MEGABOMBA.

Mientras estamos jugando con Parodius, si se da el caso de que alguna vez nos veamos agobiados por nuestros enemigos, lo mejor que podremos hacer es darnos un respiro pulsando la tecla de Pausa, y mientras esto ocurre, si además queremos aprovecharnos de la situación para obtener una ventaja adicional para seguir jugando, bastará con que pulsemos los siguientes controles: X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, L y R y seguidamente, como por arte de magia, veremos cómo obtenemos tres valiosas megabombas, con las que podremos seguir aplastando a la legión de oponentes que nos esperan tras terminar la pausa y volver al juego otra vez.



EL "CARETO" CON GAFAS DE SOL.

Lo último que un aventurero del espacio esperaría encontrarse en una lejana galaxia es una enorme nave cuya parte delantera es una cara que porta unas sofisticadas y ultramodernas gafas de sol (será para evitar los efectos deslumbrantes del preciado astro), con una obsesión vómito-destructiva que consiste en lanzarnos bolas por la boca.

Para terminar con tan molesta obsesión deberemos dirigir todo nuestro poder ofensivo hacia la parte superior, que se encuentra plagada de enemigos, para posteriormente retroceder a una nueva posición de combate, algo más retrasada que nos permita dirigir esta vez nuestro fuego contra la parte delantera - cara o careto- y finalmente, igual que hicimos por arriba, deberemos repetir la maniobra esta vez por abajo, pero con mucho cuidado porque esta nave con aspecto de turista despistado intentará aplastarnos. Afortunadamente en la parte inferior de su fuselaje existe un hueco muy oportuno que podrá evitar, si nuestros reflejos nos acompañan, que esto ocurra.



THE LEGEND OF ZELDA







¿DONDE ESTAN LOS 3 MEDALLONES?



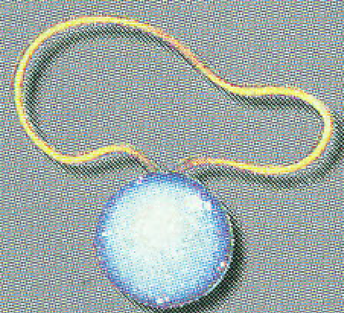
Bombos: para encontrarlo deberás ir, en el Mundo Oscuro, a las ruinas del pantano y una vez allí dirigirte hacia la izquierda hasta encontrar un recinto de estacas. Métete en el recinto y usa el Espejo Mágico, aparecerás así en el Mundo de la Luz al lado de una tumba, en la que obtendrás el Medallón si empleas el Libro de Mudora.

Quade: en el Mundo Oscuro, dirígete hacia las Cascadas (están en la misma posición que las Cataratas de Zora en el Mundo de la Luz). Allí, verás un conjunto de calaveras y un círculo de piedras, un tanto extraño, en el agua. Si coges una de las calaveras y la arrojas al interior del misterioso círculo, obtendrás el Medallón Quade.





Ether: en el Mundo de la Luz, a la izquierda de la Torre de la Montaña, encontrarás una tumba. Lee la inscripción que figura en la tumba utilizando el Libro de Mudora y conseguirás este Medallón.

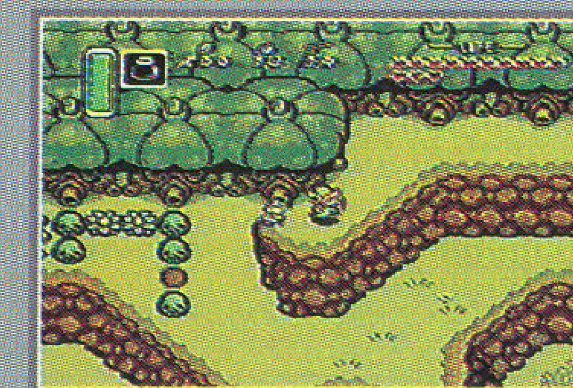


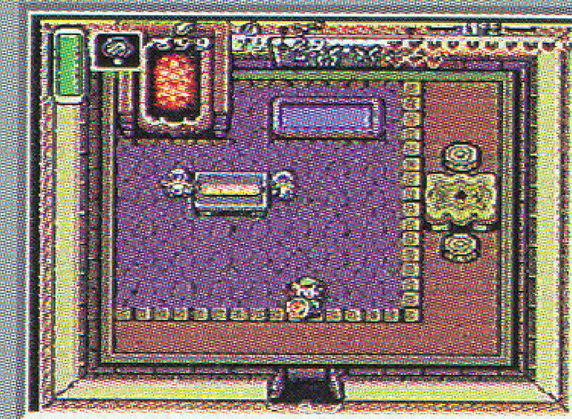
LOS MISTERIOS DE LA LEYENDA.

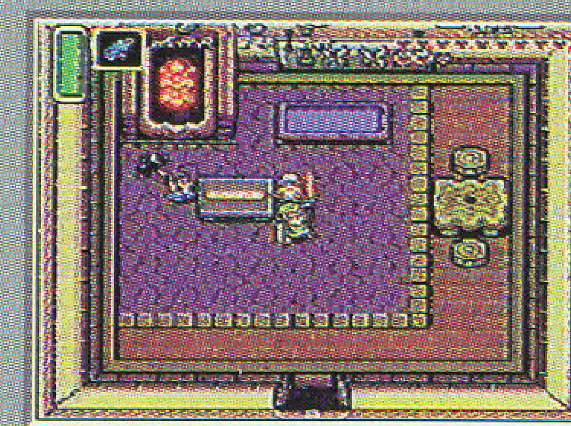
Seguro que alguna vez te has preguntado alguna de estas cosas: ¿quién es el compañero del herrero y dónde encontrarlo?, ¿para qué sirven el pez, la abeja buena y la gallina?... Pues bien, aquí te resolvemos los secretos acerca de estos misteriosos "seres":

-Compañero del Herrero: Se encuentra en el Mundo Oscuro, a la izquierda de lo que sería la Biblioteca del Pueblo en el Mundo de la Luz. Es una especie de "ranita" que está encerrada por unas cala-

veras verdes, las cuales podrás retirar usando los Guantes de Titán. Una vez que hayas liberado a la "ranita", comenzará a seguirte. Debes llevarla entonces al Mundo de la Luz, a la Tienda del Herrero. Una vez allí, y en muestra de su agradecimiento por haberlos unido de nuevo, los dos herreros te afilarán la espada dándote fuerza 3.









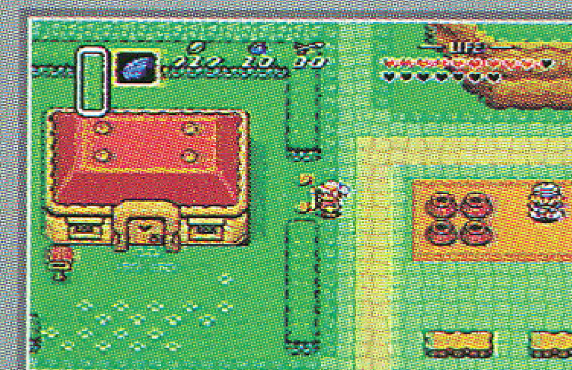
- Abeja buena: En la cueva de la Varilla de Hielo, encontrarás una Estatua (también de hielo) con apariencia de hada. Si corres y chocas contra la estatua, aparecerá una abeja mágica que tendrás que cazar con el "caza insectos" y guardar en un bote. Si la sueltas cuando estés rodeado de enemigos los atacará y eliminará.



- Pez: Cuando abras la Presa de las Ruinas del Pantano, comprobarás que el charco que hay alrededor de las ruinas se seca quedando un pez "al aire". Cógelo y llévalo al pueblo, en el Mundo de la Luz. El personaje que hay allí vendiendo "botes" te lo comprará y obtendrás a cambio una estupenda sorpresa.

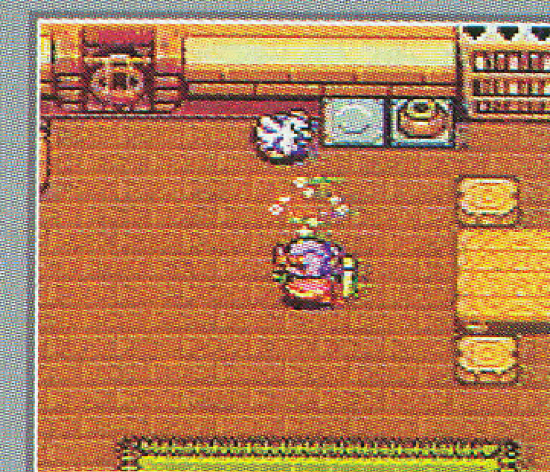


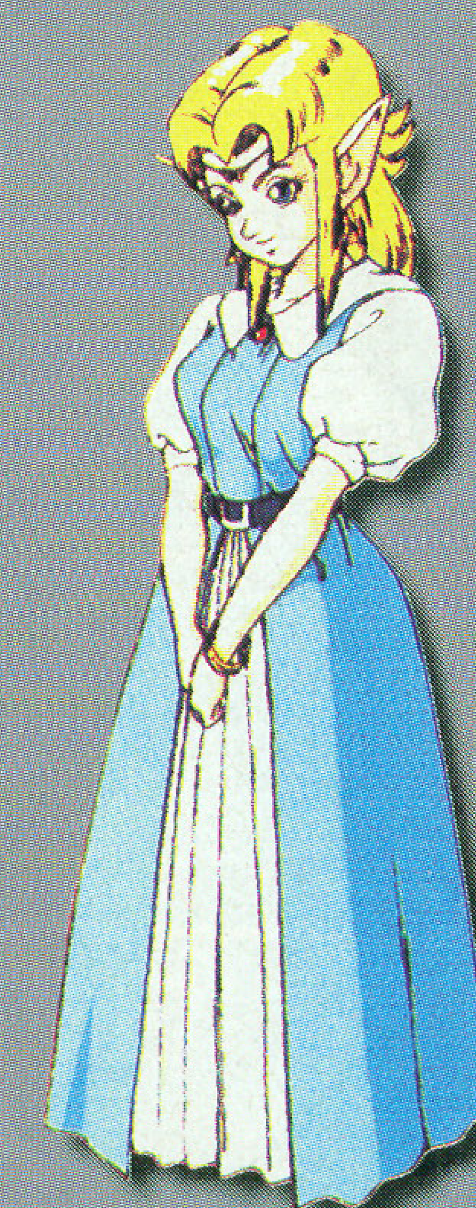




- Gallina: Para encontrarla deberás ir, en el Mundo de la Luz, al Pueblo de Kakariko. Una vez allí, entra en la casa que hay a la izquierda del vendedor de botellas y encontrarás dos jarrones. Debajo de uno de ellos está la gallina, que se transformará en mujer si le echas polvos mágicos.

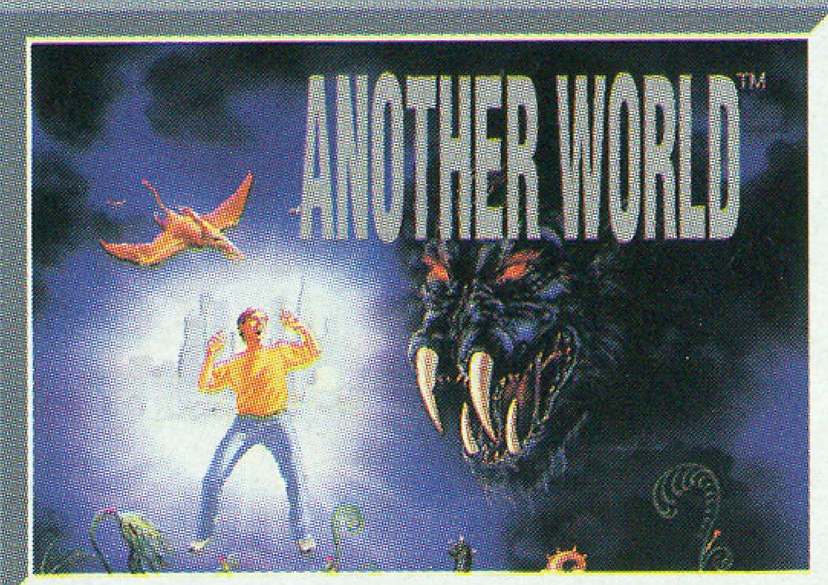






ANOTHER WORLD





Me lo dijo Paca: cuidado con la estaca.

Salir de la prisión le puede costar muy caro a nuestro personaje, que se encontrará de repente ante un gran vacío, y no precisamente un vacío psicológico provocado por su cautiverio, sino un vacío real de los de caerte y no volver a levantarte. Y por si esto fuera poco, por si no nos hacemos daño, a alguien se le ha ocurrido clavar en el fondo de éste unas simpáticas y penetrantes estacas a modo de maquiavélico adorno.



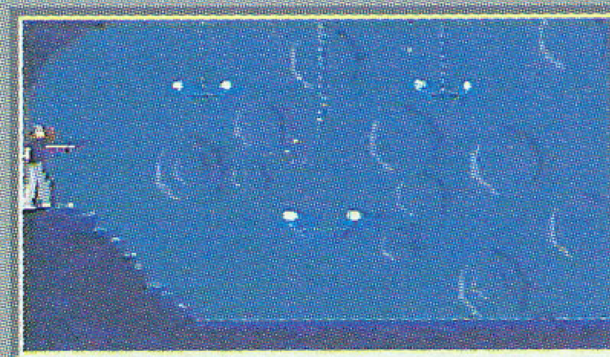


Para evitarlas bastará con que respiremos profundamente, cojamos carrerilla y hagamos sprintar a nuestro personaje - como si del mismo Carl Lewis se tratara - saltando al llegar al borde lo más lejos que podamos, evitando de este modo fusionarnos con las estacas en el fondo. Si todo sale bien nos encontraremos - algo cansados - cerca de una pared. Aquí ya está "chupao": utilizamos nuestro superdisparo, abrimos un boquete en la pared y entramos en una extensa red de túneles subterráneos. Y a seguir nuestro camino.

Que no haria yo por un amigo.



Una vez en el túnel tenemos dos caminos, nosotros aparecemos en la parte de arriba y hay otro en la parte de abajo al que podremos descender utilizando las escaleras. Podemos ir por cualquiera de los dos, pero si lo que queremos es complicarnos la vida y hacer un acto heroico, tendremos que utilizar el de abajo e intentar llegar a una habitación en la que hay varias lámparas colgadas del techo -situación ésta bastante común entre las lámparas- y un guardián incordiante al que no le gusta nuestra presencia. Primero nos cargamos al guardián, luego nos posicionamos en la parte más alta de la habitación y desde allí masacramos las lámparas hasta hacer caer la del centro, que a su vez libera el paso a nuestro amigo que se encuentra atrapado entre los dos pisos, embutido en una tubería.





La bola delatora.



El piso inferior se encuentra comunicado con el superior por una sala coronada con una cúpula con tres bolas verdes de cristal. Desde el piso superior las veremos a través de un hueco en la pared. Lo que no vemos es al violento guardián que pasea por la parte de abajo. Intentar conocerlo volviendo al piso inferior sería además de una estupidez un suicidio y probablemente no nos daría tiempo ni a presentarnos. Pero si somos listos observaremos que hay un pequeño reflejo blanco en la parte inferior de la primera de las bolas, que delata el movimiento del guardián desde abajo. Si disparamos cuando se produzca este reflejo la bola caerá y le aplastará sin remisión. Una gracia, que nos permitirá regresar abajo y pasar tranquilamente sin necesidad de presentarnos.



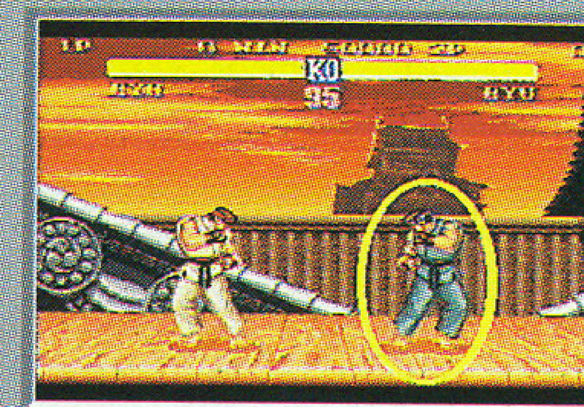
STREET FIGHTER II

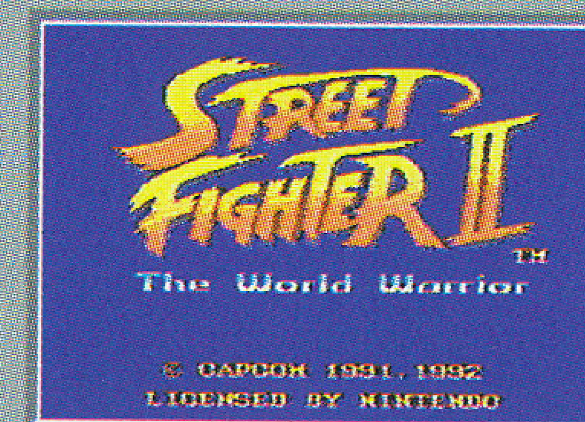




Truco de las sombras.

¿Quieres medir realmente tus fuerzas con alguno de tus amigos?. Pues... prueba el siguiente truco y podréis luchar los dos con el mismo personaje. Suerte y... ¡que gane el mejor!.
En la pantalla en la que aparece el logo de Capcom tenemos que presionar uno detrás de otro los siguientes botones: abajo, R, arriba, L, Y, B. El fondo de la pantalla título aparecerá ahora de color azul oscuro. Esto significa que el truco ha funcionado y cuando vayáis a elegir los personajes, tú y tu oponente podréis seleccionar el mismo.







Enfrentamiento de Ryu con Vega.

Derrotar a Vega es una tarea bastante difícil, por ello unos "consejillos" nunca vienen mal, toma nota de estos:
-Cuando Vega se encuentre cerca de ti emplea la técnica de "barrido" que efectúa tu personaje. Es bastante efectiva.





-Cuando Vega trepe por la alambrada, ten mucho cuidado de que no caiga encima de ti y en el momento en que salte hacia tu posición, emplea la técnica del Puño de Dragón.

Enfrentamiento de Honda con Balrog.

Cuando elijas a Honda y llegue el momento de enfrentarte a Balrog, no dudes en seguir al pie de la letra los consejos que te damos a continuación. No son infalibles, pero te serán de gran ayuda:



Haz que Honda utilice la táctica de la Bala de Cañón cuando se encuentre a larga distancia, es decir, cuando Balrog esté lejos de él y el Golpe de las Cien Manos cuando esté a media distancia. Con ello conseguirás disminuir la energía de Balrog en gran medida.



U. N. SQUADRON



ELEGI UN MAL DIA PARA DEJAR DE JUGAR A U.N. SQUADRON.



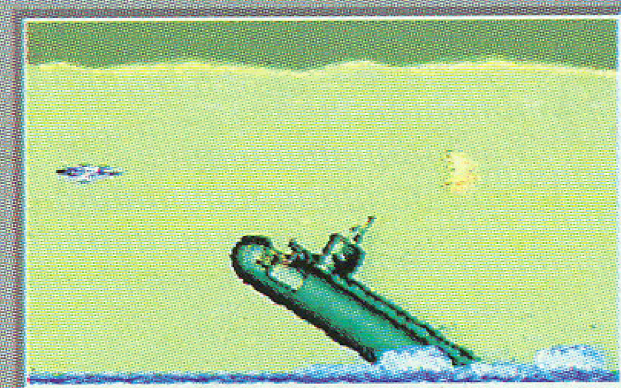
Si estamos deprimidos porque ya no esperamos nada más de este juego, porque no esconde secretos para nosotros, porque ya estamos de vuelta de todo, porque nunca llueve a gusto de todos o porque no elegimos un buen día para jugar con él, podemos probar a hacer lo siguiente: con el control pad 1 entramos en el modo de opciones y colocamos el cursor en la opción "game level". Entonces, mientras mantienes pulsados simultáneamente en el control pad 2 los botones A y X, podremos seleccionar, el modo más difícil: "Gamer" pulsando el mando direccional hacia la derecha, en el control pad 1.Y de repente la luz volverá a nuestros corazones.

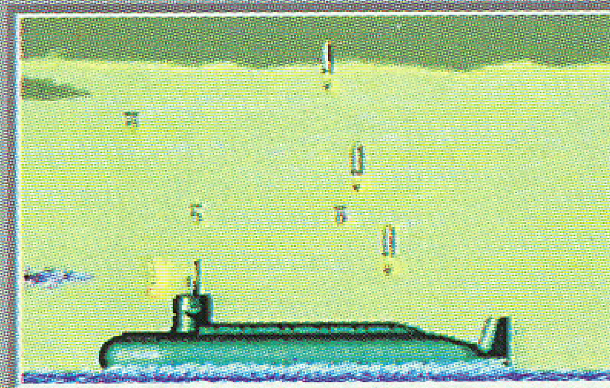




EL "SIRENITO"

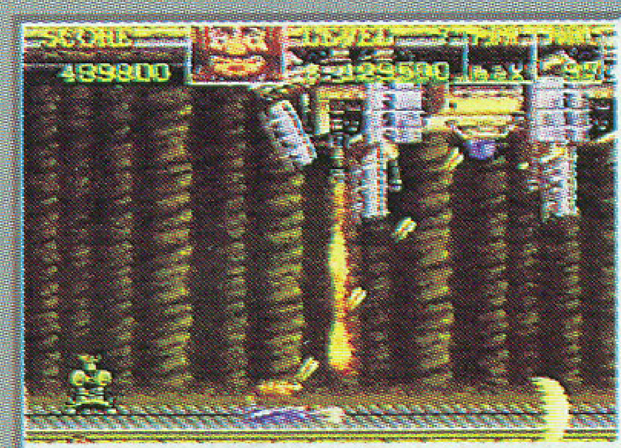
La sirenita no se conformó con su destino y quiso abandonar el mar. Al submarino nuclear de U.N. Squadron de la fase marítima le pasa algo parecido. No contento con hacer alarde de su poder destructivo disparando misiles por la parte superior y torpedos por la delantera, hay veces que emerge algo más de la cuenta y decide saltar -cual pez volador se tratase- con el sano fin de golpearnos. Si queremos evitarlo deberemos estar a cierta altura y desde allí intentar disparar contra su torreta para destruirlo.

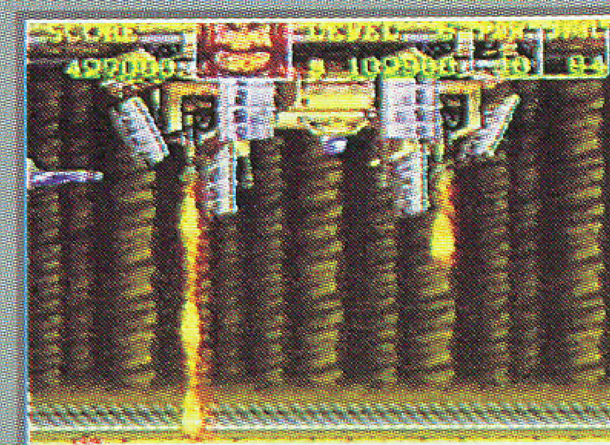




GUNPOD Y LA BOLA QUE SABIA DEMASIADO.

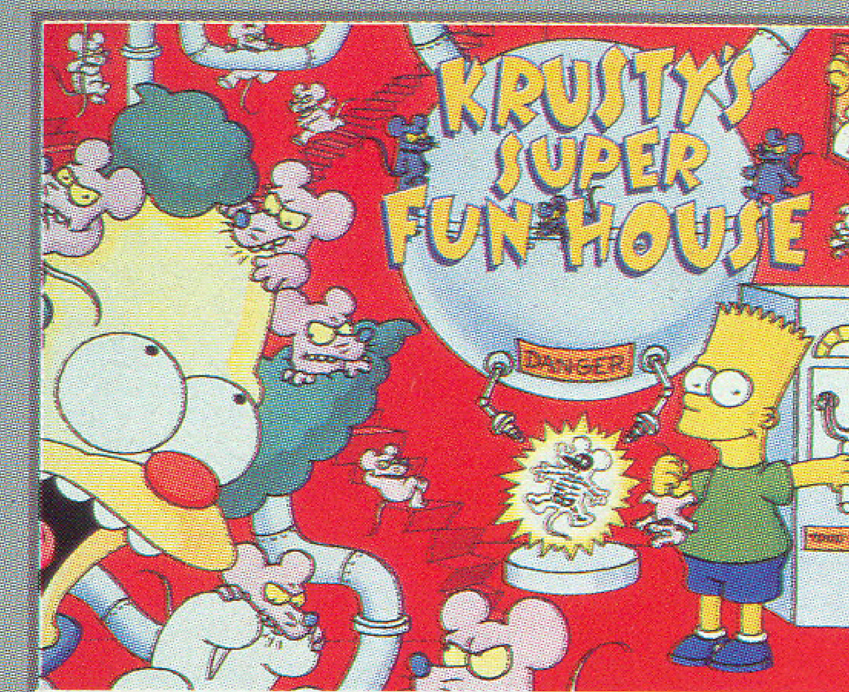
Al final de la cueva, en la fase terrestre -la de la tierra-, nos encontraremos con una pequeña base enemiga que avanza por el techo lanzando chorros de fuego. Mientras tanto, en el suelo unas bandas transportadoras pasean como si tal cosa unas baterías de misiles. La intención, venga de arriba o de abajo, no es otra que la de "chamuscarnos". Sólo hay una forma de evitarlo, destruir la base, que afortunadamente tiene un punto vulnerable, una bola de color azul sobre la que tendremos que acertar. Pero "quietos paraos", para hacer diana necesitaremos un arma especial llamada "Gunpod" que es la única que nos permite disparar en diagonal.





KRUSTY'S FUN HOUSE





PROBLEMAS EN LA TRECERA FASE.

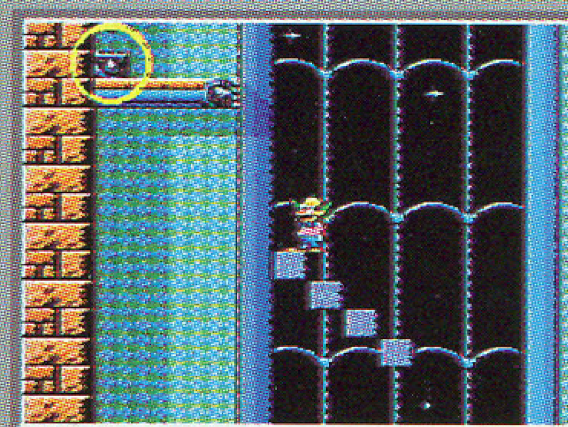
En esta fase encontrarás una habitación particularmente difícil. Al entrar en dicha habitación, verás 6 bloques alineados en el suelo y a su derecha un tabique que te separa de la trampa. Cuatro de esos bloques te serán de ayuda para conducir los ratones hacia la trampa y los otros dos contienen alimentos.

Para liberarte de una vez por todas de estos inquietos ratoncillos, tendrás que hacer lo siguiente:

Tu primer objetivo es coger un "escape", que está colocado sobre una plataforma a gran altura.

Para alcanzarlo deberás hacer escaleras utilizando los bloques pateables, pero al disponer sólo de cuatro bloques no podrás llegar, en principio, a la plataforma. Empieza, entonces, formando una escalera, hacia la derecha, que te permita llegar a la parte más alta de la pared que te separa de la trampa. Después, recoge los peldaños formados -pulsando "abajo" y "B" sobre el bloque que quieras recoger- y almacénalos en el saliente que hay a la derecha de dicha pared. Por último, construye otra escalera desde lo alto de esa pared hasta la izquierda, hasta que, de un salto, alcances la plataforma donde está el "escape" -para esto, igualmente tendrás que ir recogiendo los peldaños anteriores e ir colocándolos delante-. Ahora sólo queda colocar el "escape" abajo, aproximadamente en el marco izquierdo de la ventana. Y... comprobarás cómo los ratones son impulsados hacia la trampa.





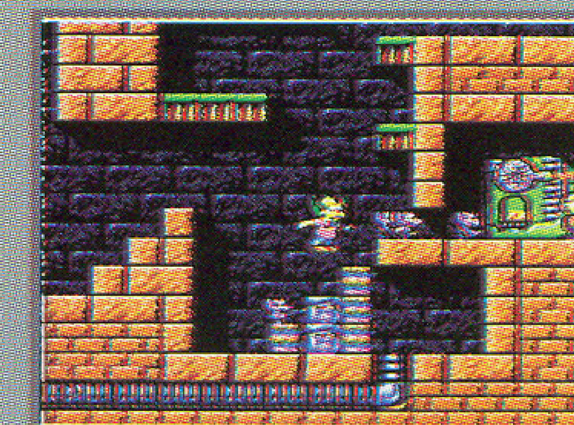


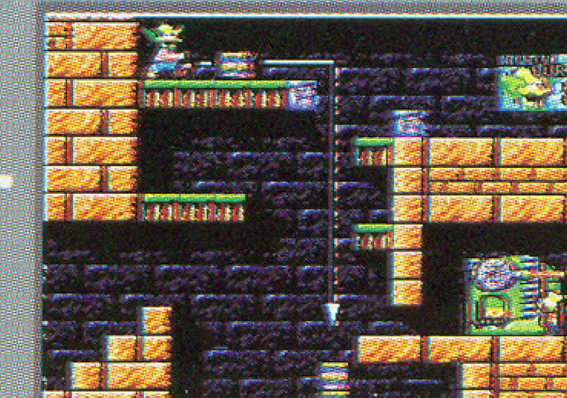
FASE 5: ULTIMA HABITACION DEL JUEGO.

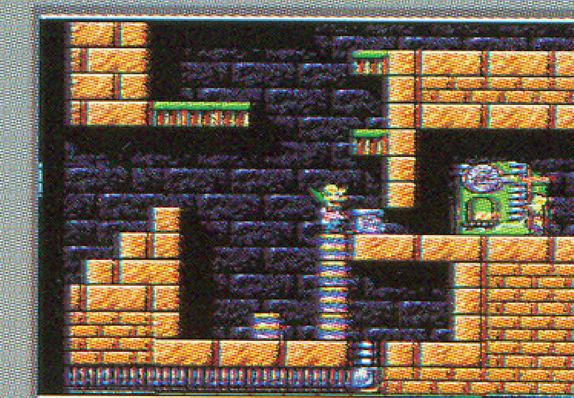
En esta pantalla el problema se plantea en la colocación de los cinco últimos bloques "pateables". Lo primero que tienes que hacer es empujar los tres bloques que hay encima de la trampa para que caigan al suelo y queden los tres apilados, es decir, uno encima de otro. Después, deberás empujar el bloque de la plataforma más baja de la izquierda, para que quede a un cuadrado de separación con respecto a los tres anteriores y, en ese hueco que queda, coloca los dos tarros existentes, uno encima de otro, para que hagan escalera y permitan subir a los ratones hasta el estrecho pasillo que conduce a la trampa. A continuación tendrás que llevar hasta la trampa los dos ratones que se han quedado encerrados en los tarros. Para ello haz lo siguiente: coloca uno de los tarros en el vacío, a ras de la plataforma en la que está el bloque que no has tocado (plataforma superior izquierda): el objetivo de esto es que al empujar ahora ese bloque, caiga sobre los otros tres y quede a ras de la plataforma en la que está la trampa. De este modo, sí podrás colocar los tarros a la entrada del pasillo que conduce a la trampa y empujarlos hacia ella.

Tras haber cazado a todos los ratones dirígete hacia la zona que está encima de la trampa y rompe, con una superbola, los bloques que hay a la derecha. Esto te dará acceso a una zona secreta en la que hay bloques sorpresa.









STARWING

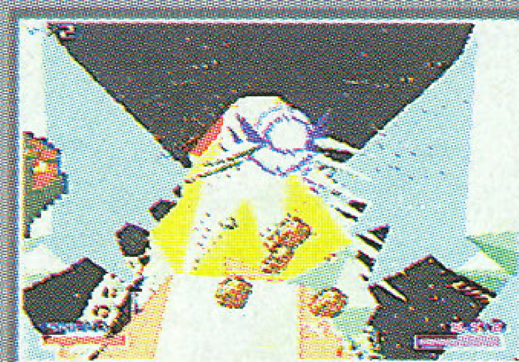




El huevo que nos llevo a otra dimension.

Si elegimos la Ruta 3 y llegamos a la fase 2 -Cinturón de Asteroides-, un poco antes de llegar a la mitad de la fase, veremos un enorme asteroide con el que es mejor que no entablemos ningún tipo de relación y le dejemos pasar. Después aparecerá otro por el lado derecho contra el que sí tendremos que disparar porque esconde en su interior un "huevo" que aparecerá una vez le hayamos destruido. Este a su vez libera de su interior un enorme pájaro. Hay que esperar que esté cerca, poner el turbo y lanzarnos contra él. Cuando choquemos entraremos en una nueva dimensión.



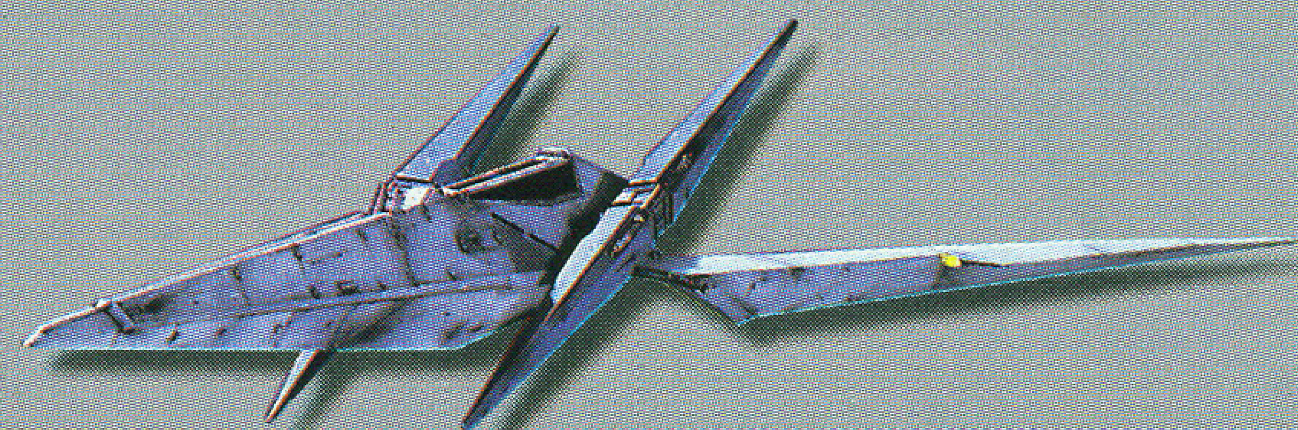








En esta nueva dimensión encontraremos una máquina tragaperras, al destruirla se acabará el juego y el vicio de los viandantes siderales.



En busca del tiempo perdido.



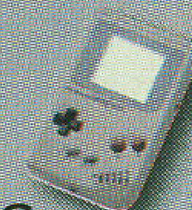
En el planeta TITANIA más o menos a mitad de fase encontraremos tres enormes compuertas colocadas de derecha a izquierda - o de izquierda a derecha según se mire- que se abrirán horizontalmente - es decir del centro hacia los lados- cuando las disparemos.

La de la derecha esconde tras de sí la Unidad de Control de Tiempo, que tendremos que recoger para evitar dar vueltas indefinidamente por el planeta. Si no la recogemos volverán a aparecer una y otra vez las puertas frente a nosotros.

Cuando la consigamos veremos cómo cambia la faz del planeta y el hielo desaparece.



SUPER MARIO LAND

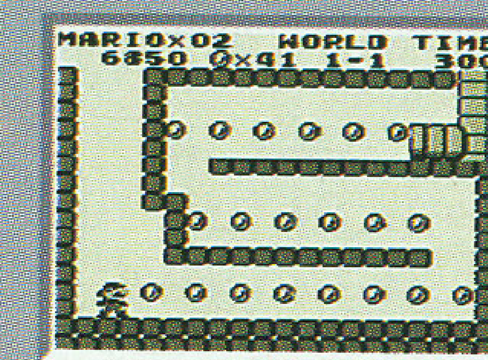




¡Esto de las tuberias no es ninguna tonteria!

¿Te gustaría saber dónde se encuentran las tuberías más jugosas?, pues presta atención:

Mundo 1 Reino de Birabuto



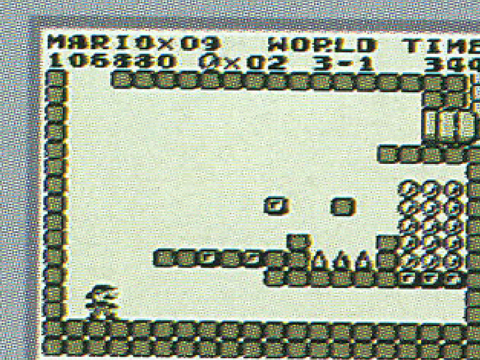
Área 1: Tuberías tercera y sexta.
Área 3: novena, y la tubería que está en el techo.

Mundo 2 Reino de Muda.

Área 1: primera y segunda.
Área 2: primera y cuarta.

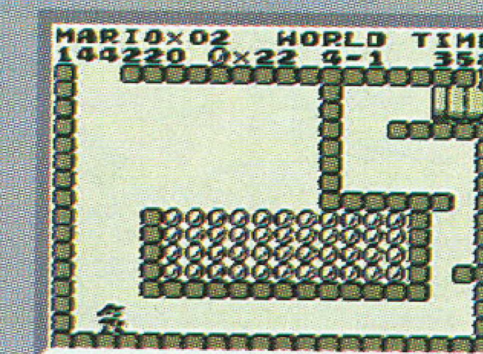
Mundo 3 Reino de Easton.

Área 1: primera (después del puente que se cae al pasar por encima de él) y última.
Área 2: séptima (contando sólo las de abajo)
Área 3: cuarta y quinta.



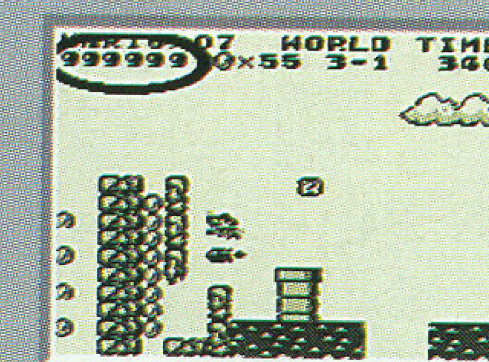
Mundo 4 Reino de Chai.

Área 1: primera y trigésimo cuarta.
Área 2: segunda y décimo segunda.



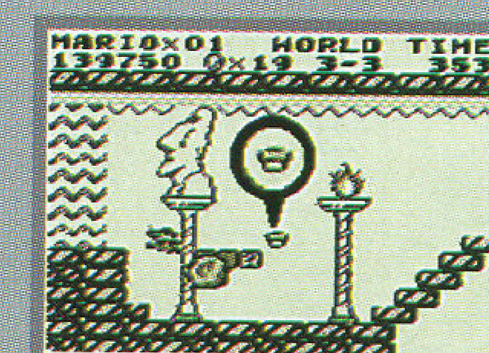
Y por si acaso, ¡Apunta este dato!

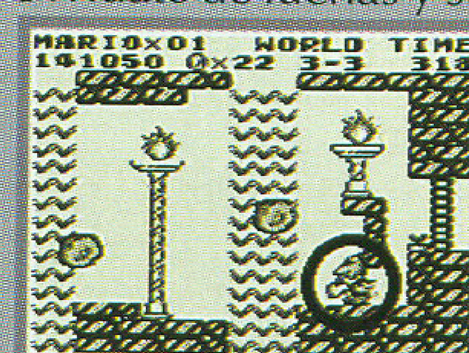
En la fase 3-1, tienes posibilidad de conseguir hasta 999.999 puntos. Si tienes bastantes vidas, quédate destruyendo las balas que lanza cualquiera de los cañones, hasta que se te acabe el tiempo. Repite la operación todas las veces que sea necesario hasta que alcances esa puntuación, (pero no seas listillo, y ten muy en cuenta el número de vidas que lleves). Cada bala destruida te dará 400 puntos.

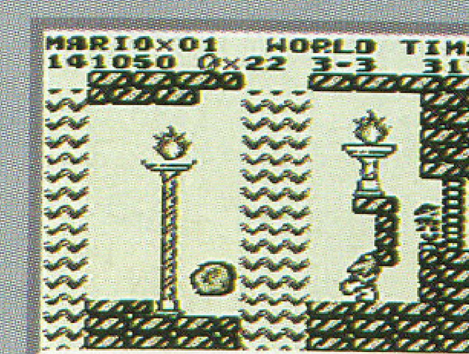


Librate de Hiyoihoi, ¡Que es para hoy!

Dentro del mundo 3, área 3, se encuentra esta "esfinge viviente". Antes de llegar a él, pasarás por una zona en la que verás tres bloques con interrogación, y una enorme roca botando. Ni qué decir tiene, que debes esquivar la roca como sea y golpear el primero de esos tres bloques (el de la izquierda), para conseguir el indispensable champiñón que te convertirá en Super Mario. Tras esta pequeña demostración de habilidad, estarás preparado para enfrentarte a HOYOIHOI. Olvídate de luchas y sufrimientos, este narigudo monstruo es menos listo de lo que parece. No tienes que destruirlo, sólo dirigirte sin parar hacia él. Ya sé que te está tirando piedras... ese es el quid de la cuestión, intentar que te dé alguna de ellas (cosa extremadamente fácil) y aprovechar la inmunidad que te proporciona el golpe para pasar por su lado y llegar hasta el final del nivel. Siempre lo diré, más vale maña que fuerza.





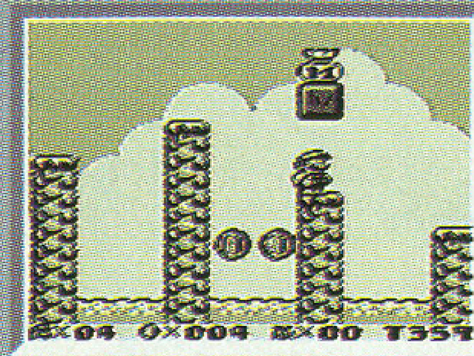


SUPER MARIO LAND 2

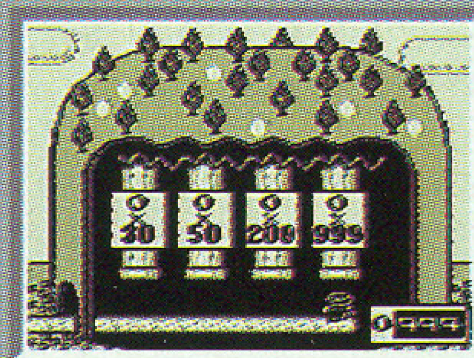




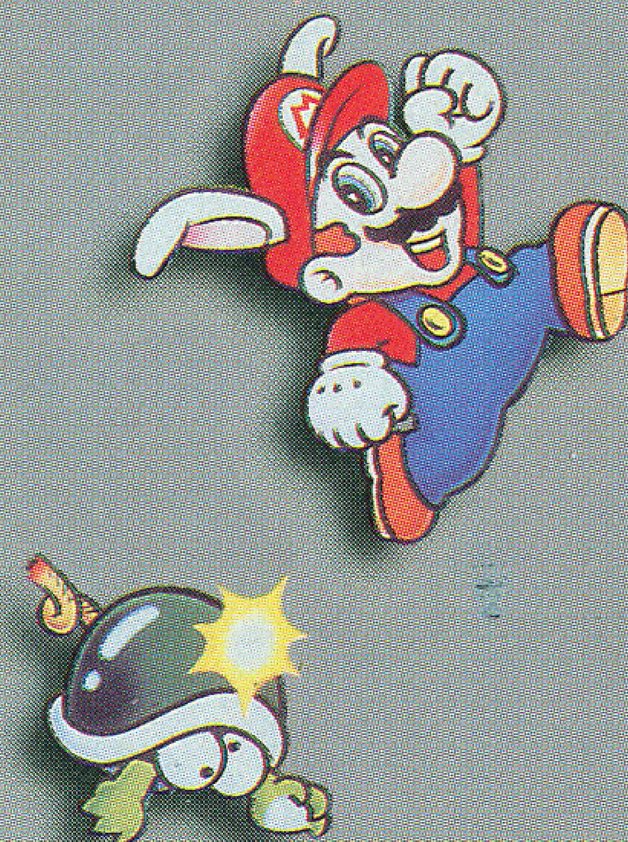
EL TRUCO DE "TUS VIDAS".



En muchas pantallas encontrarás un saco que contiene 50 monedas, cógelo y sal de la fase en la que te encuentres pulsando: primero START y después SELECT. Vuelve a entrar, recoge el saco (que siempre volverá a aparecer) y sal otra vez. Sí, me vas entendiendo, la cuestión es actuar como el hombre del saco y repetir la operación hasta obtener 999 monedas. Puedes conseguir menos, pero merece la pena tener un poquillo de paciencia y obtener la totalidad de las monedas, porque cuando las tengas, irás a la Fase Especial de Bonus (ya sabes, la casita que está cerca de la casa de Mario) y a cambio de ellas podrás obtener un buen número de vidas, si tienes un poco de suerte jugando a la lotería.

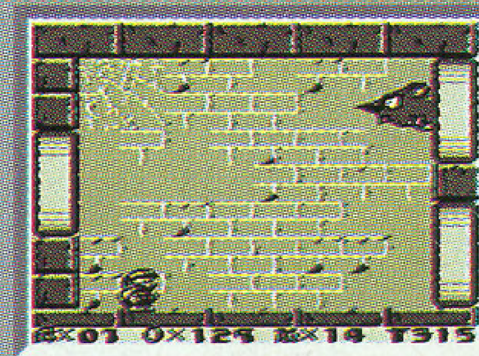


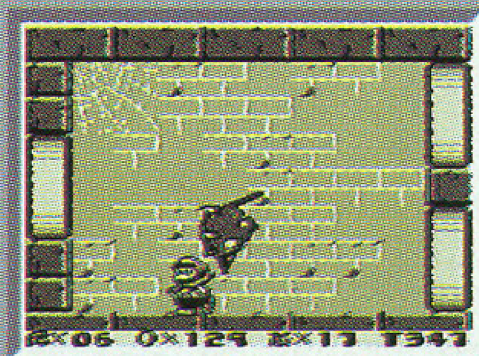


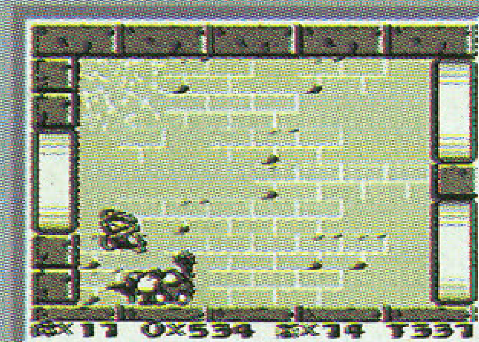


¿ACABARA UN SIMPLE RATON CON TU FAMA DE JUGON?

Al llegar al final de la fase 4, te verás encerrado en una habitación con un ratón de biblioteca. El inquieto animalillo saldrá rápidamente de las tuberías que hay en las paredes, correrá hacia ti y subirá al techo por la pared contraria, con la única finalidad de volverte majara y así, caer sobre ti. Mira que eres pacífico, pero el ratonzuelo éste ya empieza a molestar... definitivamente no te queda más remedio que acabar con él. Para lograrlo,saltas tres veces sobre su cabeza, lo cual no te impide estar atento a sus movimientos, ya que él insiste en ponerse en el techo e intentar aplastarte. Si llevas el disparo o las orejas te será mucho más fácil acabar con este ratón tan molestón, ya que tendrás tres oportunidades.





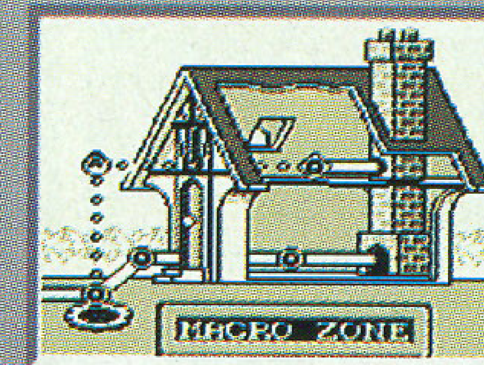


DESCUBRE LAS FASES SECRETAS DE CADA ZONA, ¡NO ES NINGUNA BROMA!



A continuación te detallamos dónde se pueden encontrar las fases secretas de cada zona, pero la manera de encontrarlas debes descubrirla por ti mismo.

MACRO ZONE:



Sólo hay una y la encontrarás entrando en la primera fase.

SPACE ZONE:

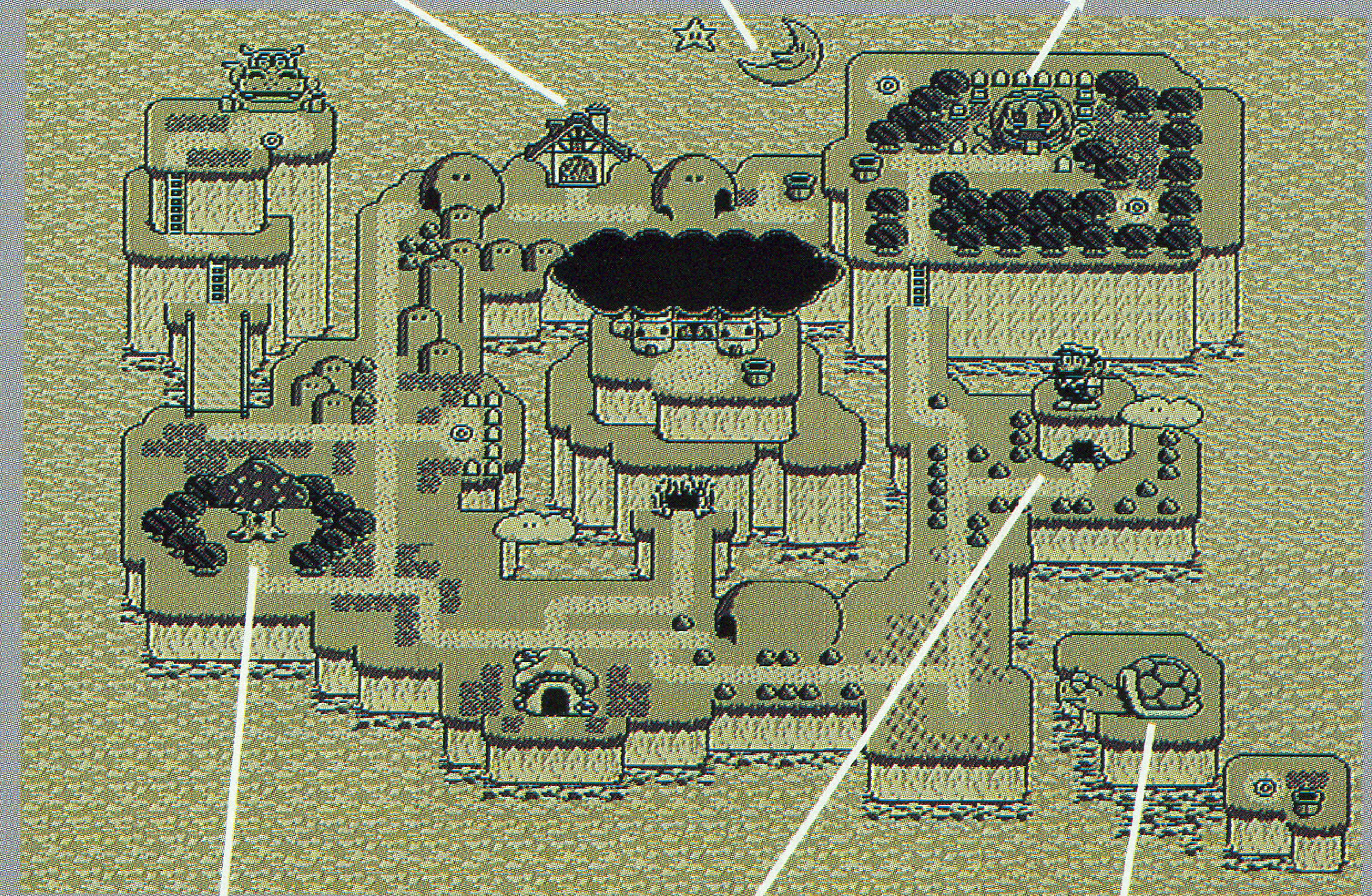


También aquí hay una, que hallarás entrando en la fase de la Luna. (¿Te has fijado?, me ha salido un pareado).

PUPMKIN ZONE:



Existen 2 fases secretas, a una de ellas se llega desde la segunda fase, a la otra desde la tercera.



TREE ZONE:



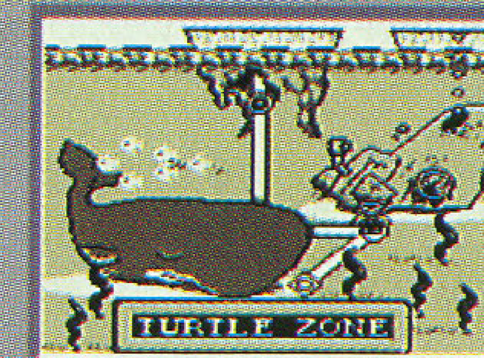
Y aquí sin rima alguna, te diré que sólo hay una, a la cual para llegar, en la segunda fase te has de situar.

MARIO ZONE:



No te molestes en buscar, no hay ni una ni media.

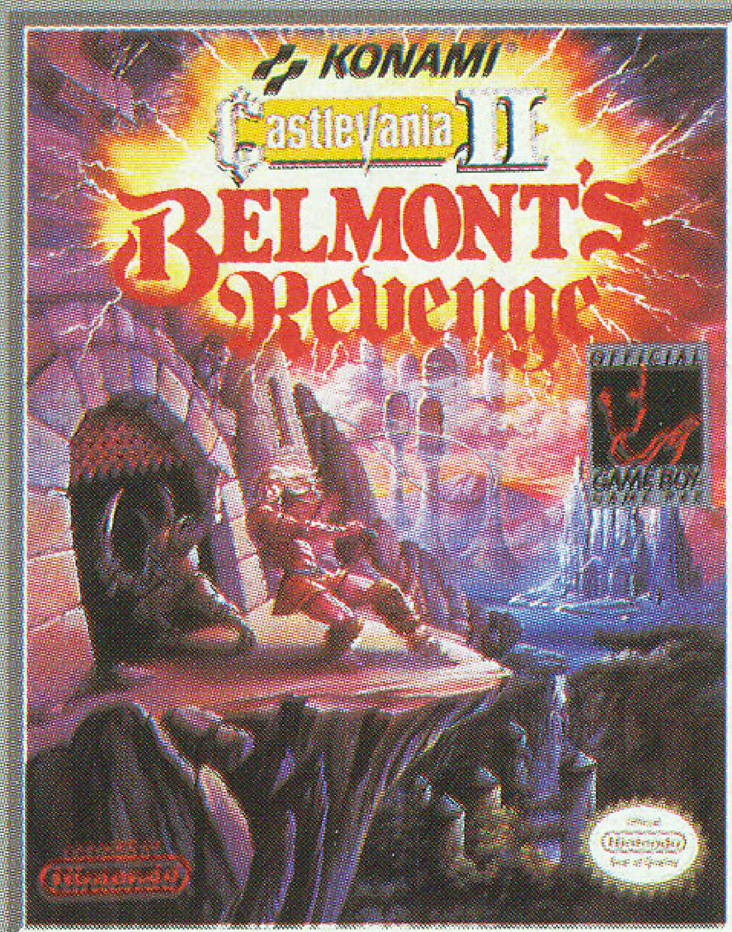
TURTLE ZONE:



En esta zona sólo hay una, a la cual podrás acceder desde la segunda fase.

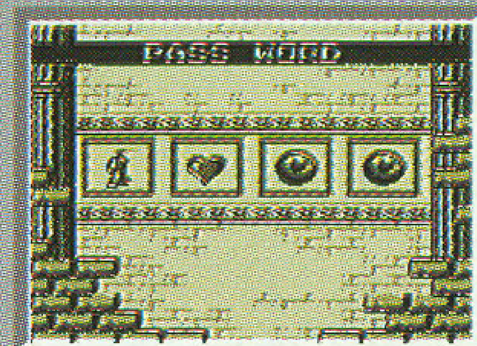
CASTLEVANIA 2





AL RICO PASSWORD.

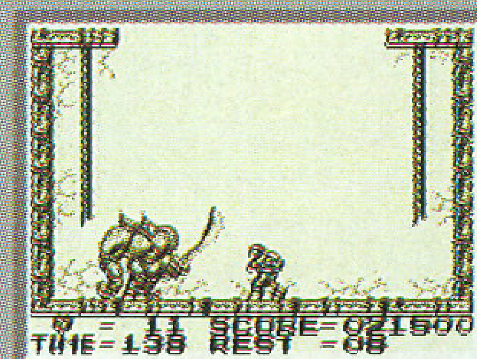
Mira si somos buenos, que nos hemos propuesto hacerte la vida mucho más fácil. Por eso hemos seleccionado algunos passwords, de nuestra más cuidada cosecha, para que en el Castlevania II, no te sea tan difícil llegar al CASTILLO DE LAS PLANTAS y al CASTILLO DE DRACULA 1.

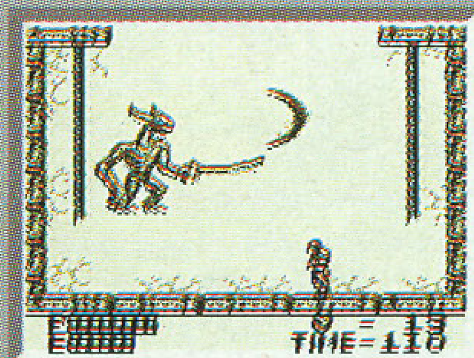




LAS IRONIAS DE IRON.

En el Castillo de Piedra tendremos que enfrentarnos a Iron Doll, un tipo nada amigable con cara de pocos amigos.
Cuando aparece ante nosotros, lo hace con una pulida y pesada armadura, que hace que sus movimientos sean extremadamente lentos. Esto nos permite que nosotros, con la peor de las intenciones, podamos disfrutar dándole latigazos, como si de un vulgar "sparring" se tratase.

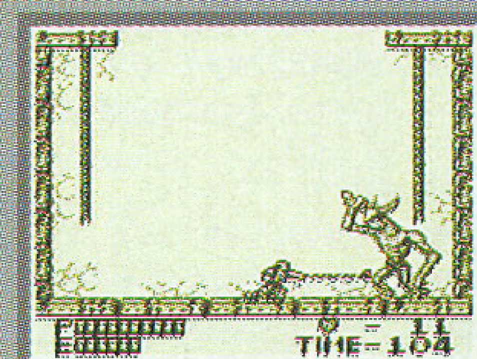




La cosa cambia, sin embargo, cuando logra liberarse de su pesada armadura y comienza a dar saltos lanzando rayos a la vez con su espada. Resulta lógico pensar que esto ya no es tan divertido y que tendremos que tomar serias medidas para evitar ser destruidos por uno de esos rayos que presagian la tormenta de golpes que se avecina contra nosotros.

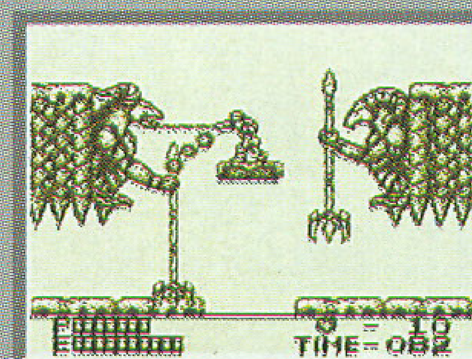
Si tenemos en cuenta que nunca anda (sólo salta) y que siempre, cuando está en los extremos, nos lanza dos rayos: uno hacia arriba y otro hacia abajo, deduciremos que nuestro peculiar amigo es algo repetitivo y por tanto vulnerable.

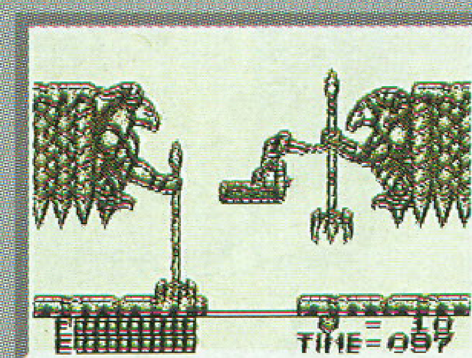
La receta es sencilla: Evita su disparo agachándote y permanece siempre cerca de él pero guardando cierta distancia de seguridad, justo hasta donde llega con su espada, y siempre bajo el arco que describe en su salto. Desde esta posición podrás golpearle con tu látigo hasta destruirle.



ES EVIDENTE, NUNCA SE TE DIO BIEN MANEJAR EL TRIDENTE.

"Vaya par de gemelos". Eso fue seguramente lo que exclamó nuestro protagonista cuando tuvo que enfrentarse en el Castillo de las Plantas, a dos "pendencieros" gemelos: Kúmulo y Nimdes.
Ambos, tridente en mano (entre otras sofisticadas armas) lanzan feroces ataques contra nuestro protagonista, que lejos de correr para salir de allí, como indicaría la cordura, ha decidido apostillarse (Nota del traductor: situarse en una posición de privilegio desde el punto de vista logístico) en una plataforma que hay en la zona central y desde ahí liarse a hachazos y latigazos con los gemelitos de marras, eso sí, sólo cuando reposan sus tridentes en el suelo, que es el único momento que tendremos para intentar acabar con ellos. Mientras eso ocurre lo mejor que podemos hacer es saltar para evitar sus ataques y destruir algunos de sus disparos con nuestro látigo.





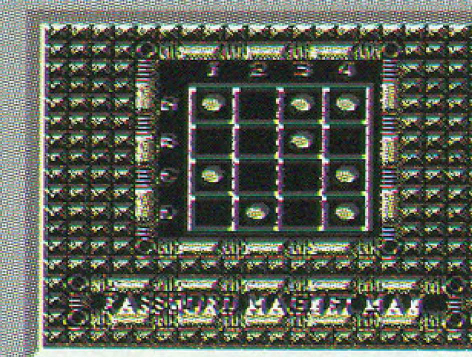
MEGAMAN 2

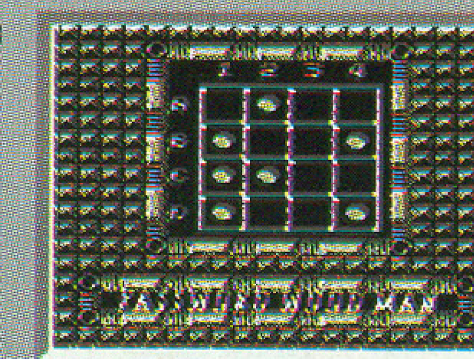




PASSWORDS.

Si quieres presentarte de repente en las fases donde se encuentran Wood Man o Magnet Man,



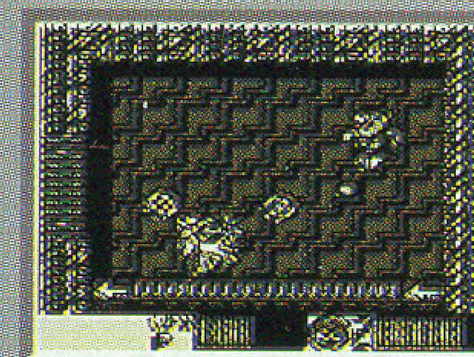


así sin más, sin esperar colas, sin aglomeraciones, pasando de todo y sin tener que sufrir, teclea los códigos que te ponemos a continuación para cada uno y disfruta, te lo has ganado.

HEAVY METAL.

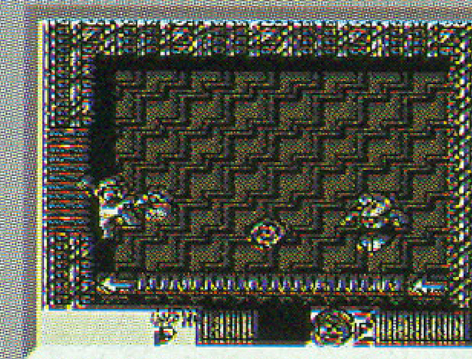
Destruir a Metal Man requiere concentración, paciencia, y por su supuesto ciertas dosis de habilidad.





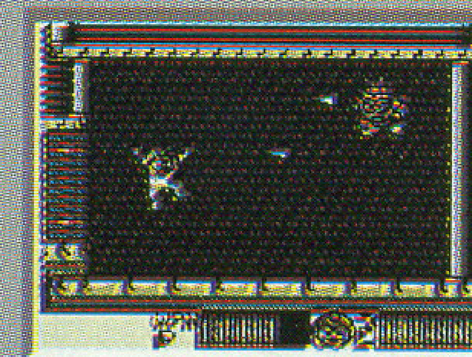
El truco está en atacarle cuando se encuentra en uno de los extremos de la pantalla (izquierdo o derecho) y replegarnos después rápidamente (saltando) hacia el lado contrario de la pantalla, con el fin de evitar más fácilmente sus disparos. Esta operación debe repetirse varias veces hasta terminar definitivamente con él.

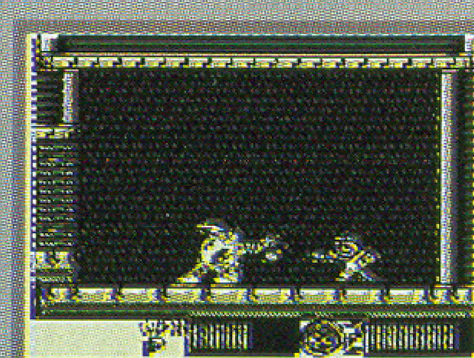
Para que nuestros disparos alcancen su objetivo, deberemos efectuarlos al mismo tiempo que saltamos, cuando estamos en el aire, porque sólo desde esta posición es posible acertar.
Si le destruyes, te verás recompensado con un nuevo disparo más poderoso: las sierras. Lo conseguiste y ahora te pareces más a un "carpintero".



NO HAY MALO QUE CIEN AÑOS DURE.

Hay por ahí un molestillo personaje que se llama Neddle Man que siempre está dispuesto a hacernos la vida imposible utilizando una de sus dos sofisticadas armas: sus pinchos (que utiliza cuando estamos lejos de él) y su brazo metálico (cuando estamos cerca).
El truco consiste en no ponernos ni cerca, ni lejos, sino en una posición intermedia (hacia el centro de la pantalla, cuando él se encuentre en el extremo), donde no pueda llegar con su brazo y tampoco considere que estamos tan lejos como para dispararnos. De este modo comenzará a saltar intentando alcanzarnos infructuosamente con su brazo. Es en ese momento, cuando tendremos que dispararle con el disparo normal, que es el único al que resulta vulnerable, hasta destruirle por completo.





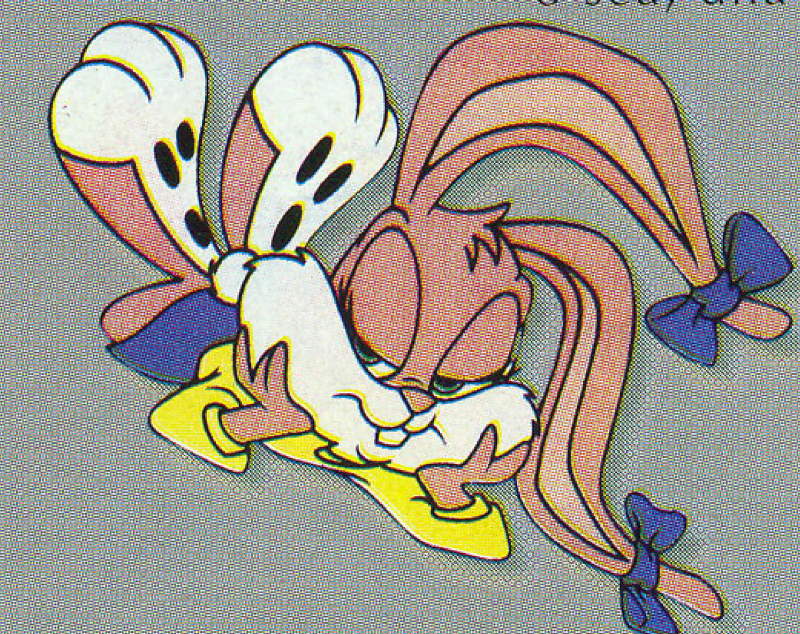
TINY TOON





¡Comete unas gachas antes de enfrentarte a este perro tan cachas!

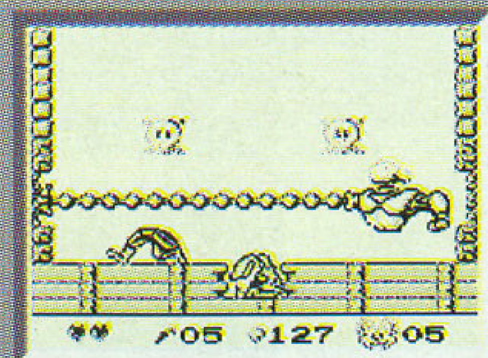
Al final de la fase 2, aparece un enemigo realmente peculiar. Se trata de un perro de lo más chulillo, bastante puesto, que además de otras cosas es culturista. Su nombre es Arnold. La técnica para acabar con semejante elemento, consiste en saltar varias veces sobre su cabeza, pero sólo cuando esté parado. Hay que evitar acercarse demasiado a él, (salvo en el momento de golpearle la cabeza, claro), porque si llega a agarrar a su víctima, hará con ella una pelota de baloncesto que botará y encestará, además de quitarle corazones de vida, o sea, una escabechina.

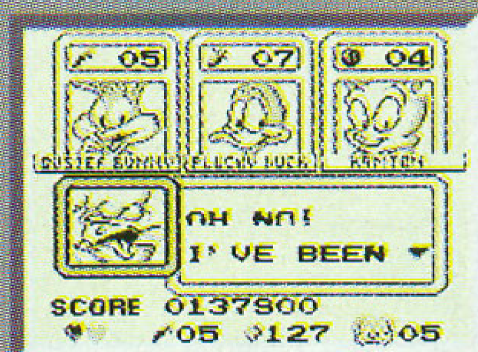


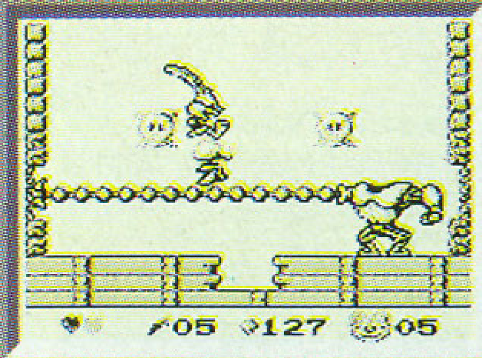
Ten un poquito de valor, y acaba con Armor.

Algo hay a nuestro favor, y es que este enemigo es bastante poco original, y siempre hace los mismos aspavientos. Primero cae del techo hacia un lado de la pantalla, y nos lanza su brazo, que es largo como un día sin pan. Después suelta su cabeza para que bote por esa cosa inmensa que tiene por extremidad, y ya se queda más contento, pone la cabeza en su sitio, recoge el brazo y sube de nuevo al techo. Y sigue, cuando vuelva a caer lo hará al lado contrario de donde lo había hecho antes, seguirá con toda la parafernalia del brazo, la cabeza que bota y demás, sólo que ahora también soltará sus piernas, (ágil si parece). Volverá a recoger los trozos de su cuerpo y a realizar la misma operación unas cuantas veces más, ¡cada loco con su tema!.

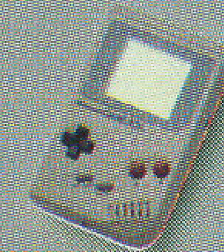
Si te empieza a incordiar demasiado, y quieres acabar con este metódico enemigo, lo mejor es que saltes sobre su brazo y des varias veces en su cabeza. Para evitar daños con sus piernas, déjate de heroicidades, y agáchate en el hueco que hay en el suelo, justo en el centro de la pantalla.

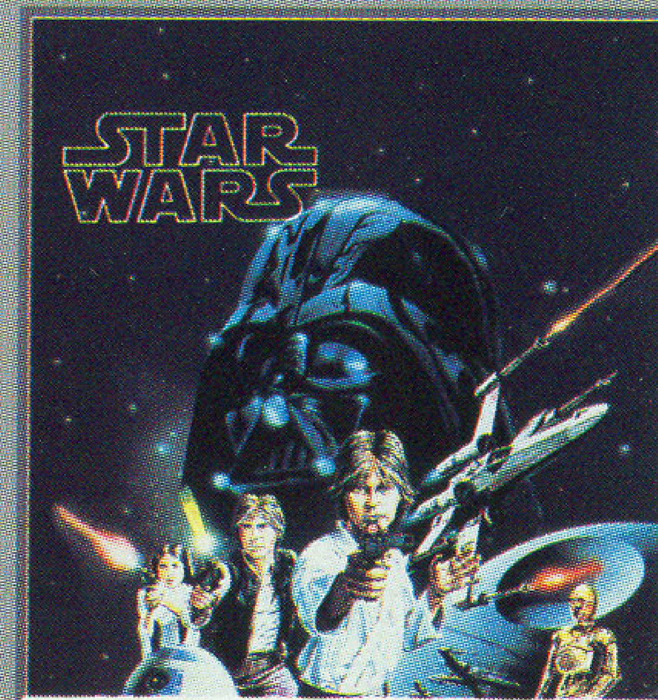




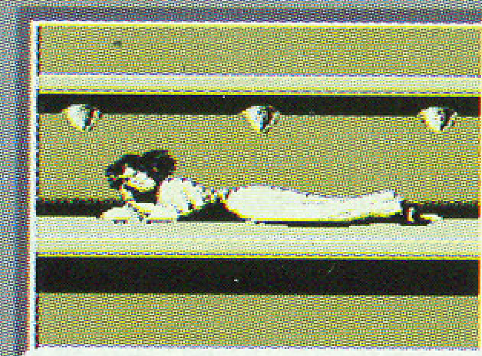


STAR WARS

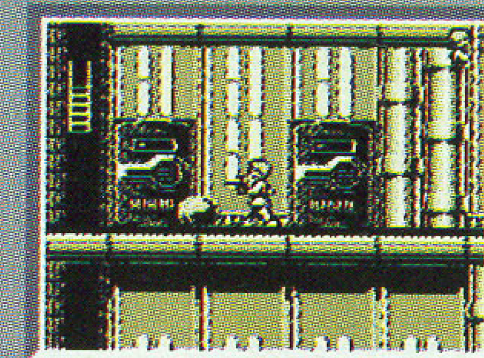


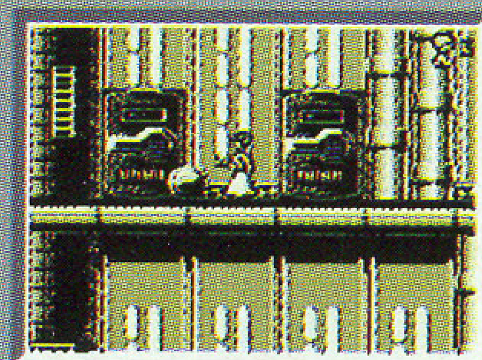


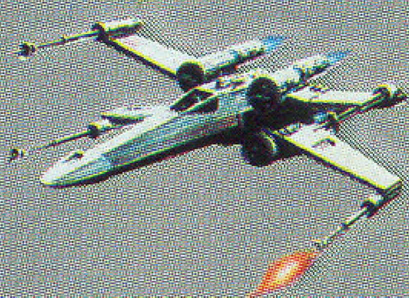
Para reponer energia con el minimo esfuerzo, y la maxima alegria.



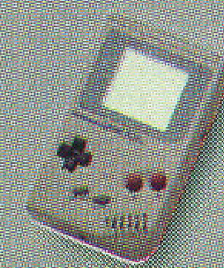
En la fase denominada "Bloque de celdas de la Estrella de la Muerte", encontrarás a la princesa Leia prisionera en una inmunda celda. Tu misión consistirá en actuar como todo un Caballero (Jedi, para más inri), y liberarla. Al salir de la celda, encontrarás una "perla" que repondrá toda tu energía. Pero eso no es todo, podrás ir seleccionando a cada uno de los otros personajes con los que puedes jugar (Luke, Han Solo y Leia) y entrar con ellos en la celda. Al salir encontrarás la maravillosa perla, que repondrá la energía del personaje que hayas elegido.







DYNABLASTER





Truquillos para jugadores pillos.

Passwords para el modo A de este juego:

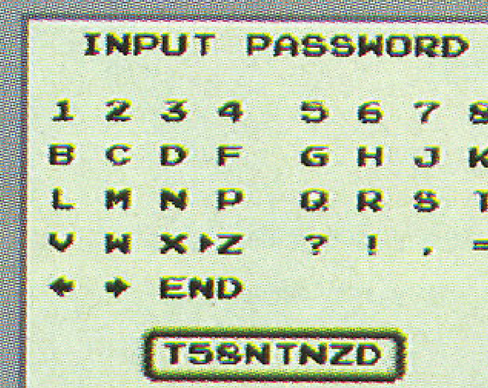
Fase 4: 558NSPCW



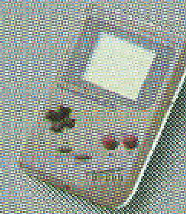
Fase 6: T58NTNBD



ULTIMA FASE: T58NTNZD



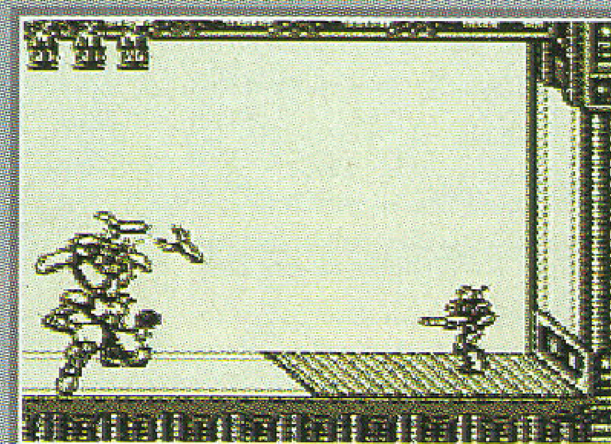
PROBOTECTOR

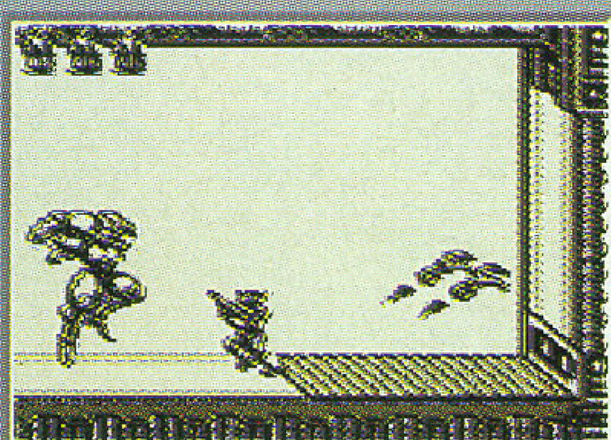




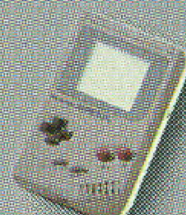
¡Cuidado con el enemigo final, es un autentico animal!

El enemigo final de este juego, no tiene ni nombre. Es una especie de robot con forma de humano cachas, de lo más pe león. No te creas que emplea una bombita cualquiera, o un arma más o menos común, como mínimo te lanza cohetes y, si ve que no sucumbes, hasta sus propias manos, bueno, mejor manazas. Así que hazme caso y no te enfrentes a él directamente. Dispárale sin parar, pero estratégicamente situado, es decir, desde el lado opuesto a donde él se encuentre. Este es el lugar más seguro, ya que sólo caerá uno de los cohetes que te lance y sólo con saltarlo será suficiente para no ser alcanzado. Además, en esta zona te podrás proteger también del ataque de sus manos, agachándote justo cuando vayan a propinarte un manotazo.

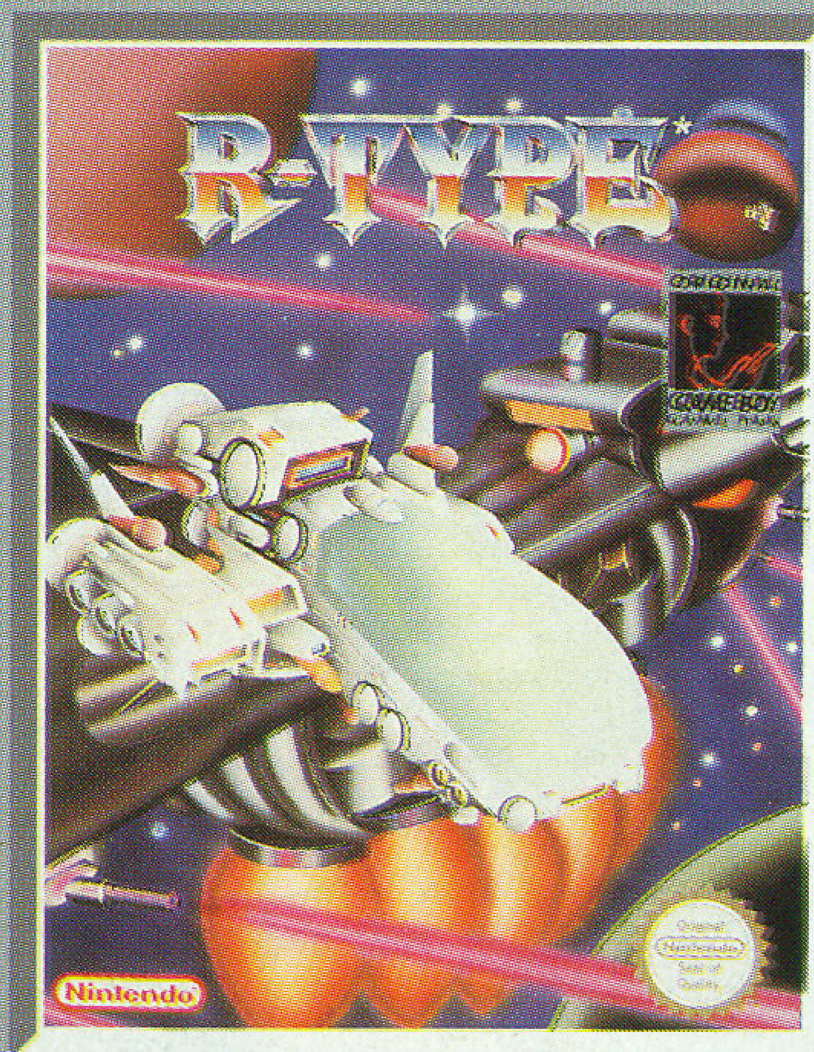




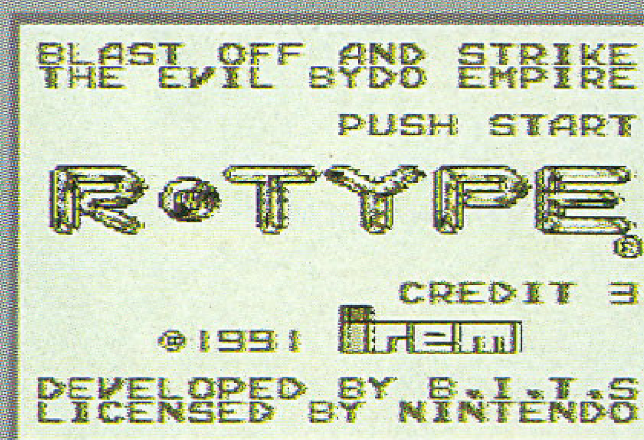
R-TYPE

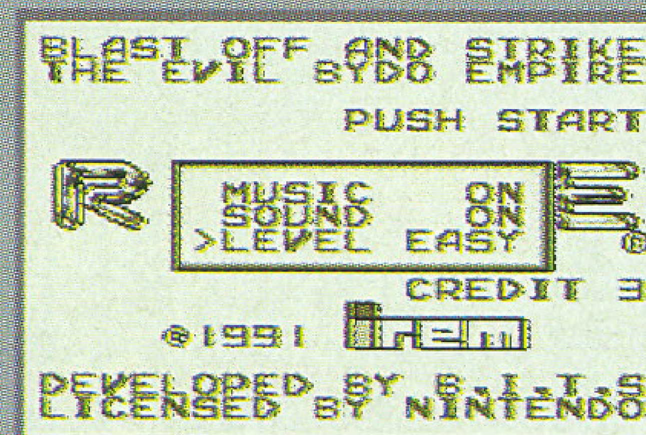


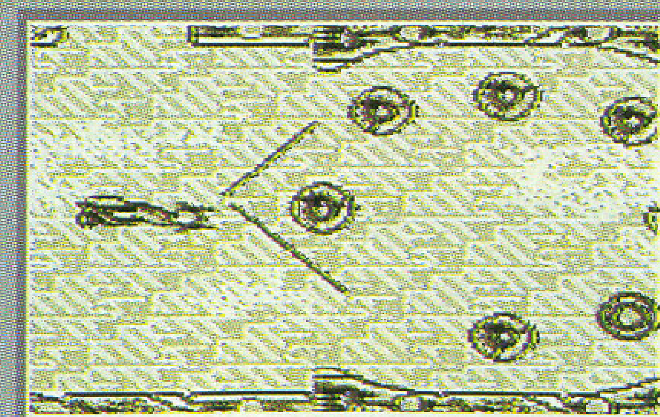
El truco del almendruco.



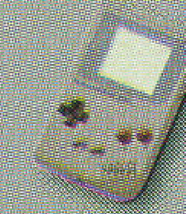
En la pantalla donde aparece R-Type pulsa Abajo y Select simultaneamente. Aparecerá una ventanita en la que podrás cambiar de nivel de dificultad.



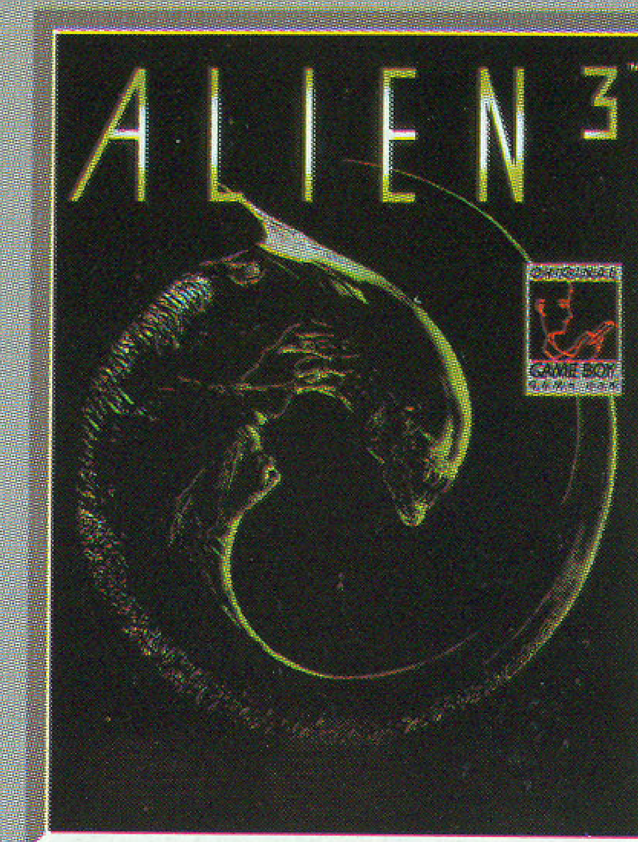




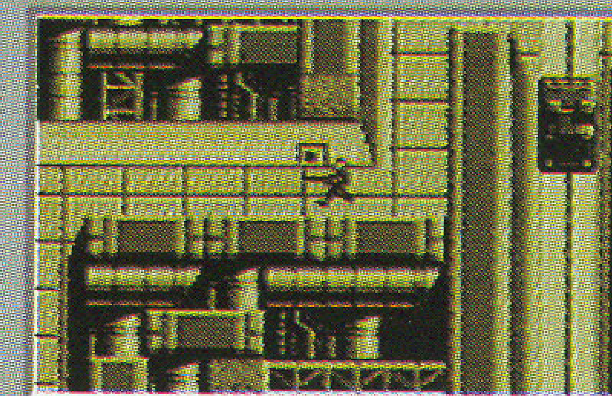
ALIEN 3

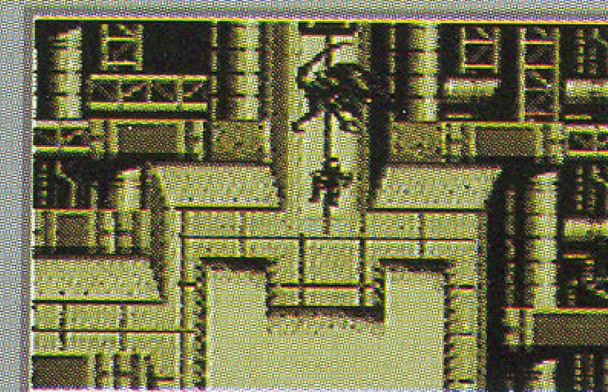


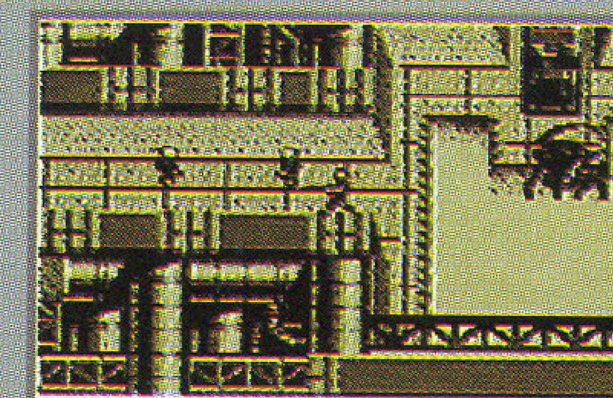
Acabar con su reinado resulta algo complicado.



Casi puedes ver a la Reina Alien, sabes que está cerca. Estudias la situación para preparar tu estrategia. Ahora estás frente a un largo pasillo con un raíl y al final ves una vagoneta parada. ¿Cómo podrías acabar con la perversa Reina?... Ya has pensado en algo que puede funcionar, y con rapidez pasas a la acción. Primero pulsas el interruptor que está muy próximo a la vagoneta y la pones en marcha. Ahora ves con satisfacción, que el largo pasillo acaba en un infernal horno. Retienes a la Reina en esta zona final del raíl y es la propia vagoneta, la que al llegar aquí, la empuja al interior del horno. Justo final para tan perverso ser.







MEGAMAN WORLD



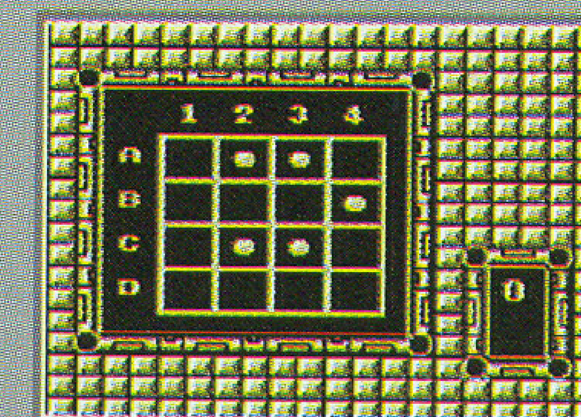


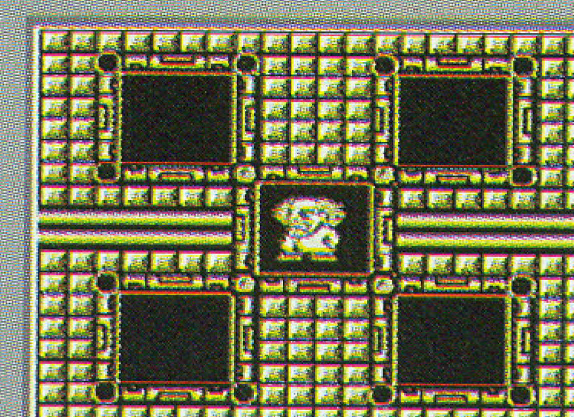
Con este super truco siempre seras el mas cuco.

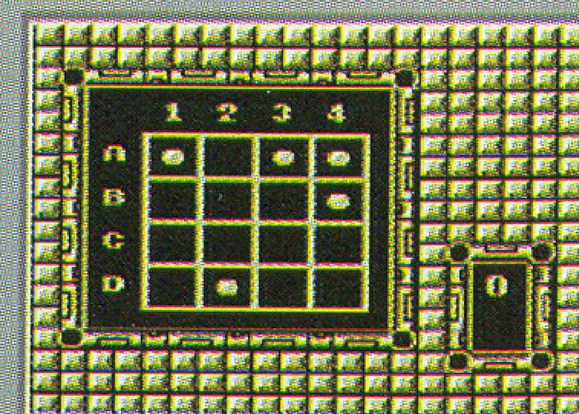
Password para comenzar con...

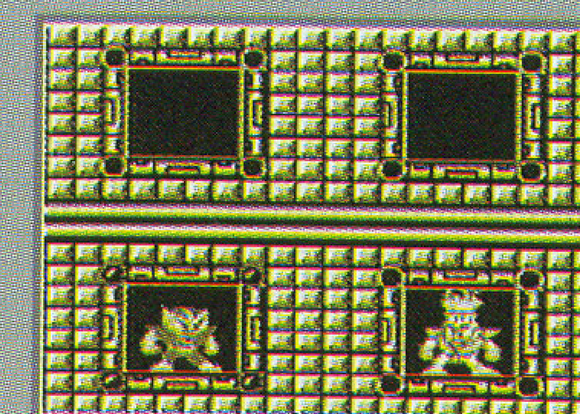
Fireman destruido

A2-A3-B4-C2-C3





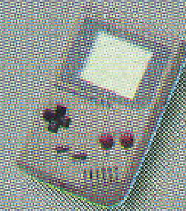


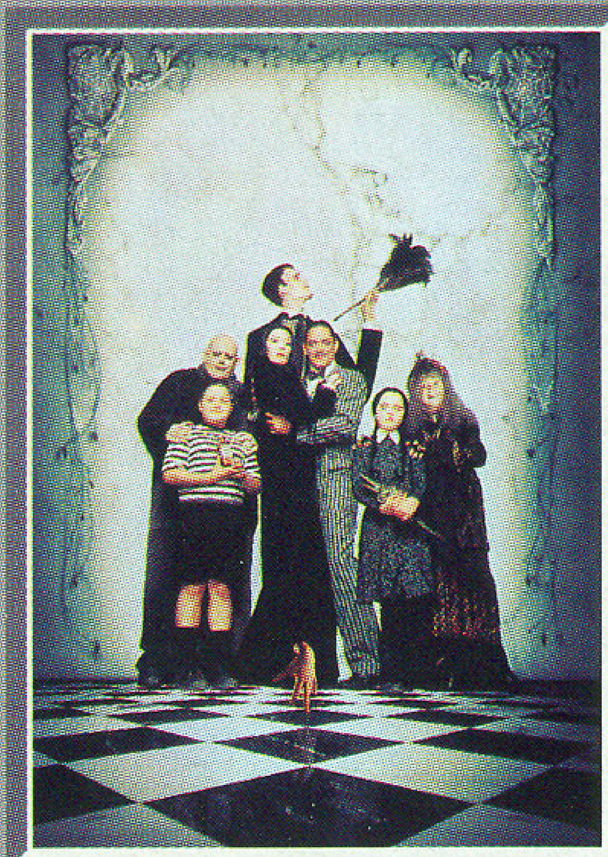


Iceman destruido

A1-A3-A4-B4-D2

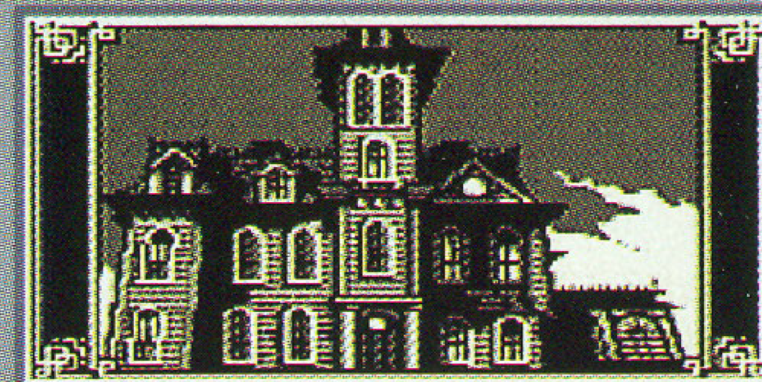
ADDAMS FAMILY



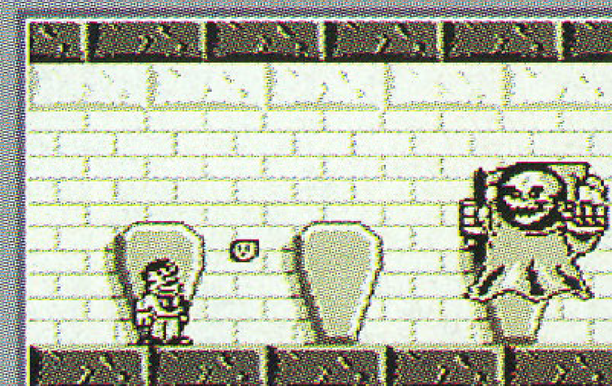


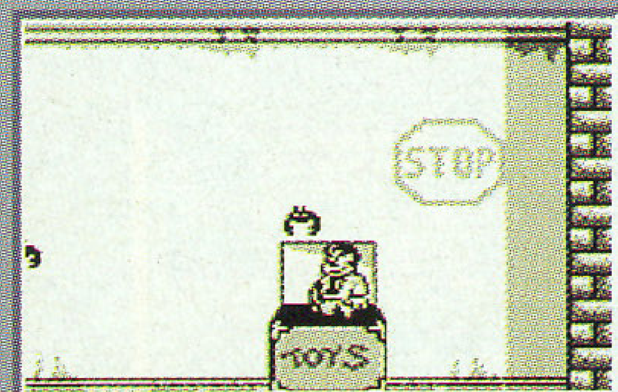
RESULTA DEL TODO ALOCADA ESA TAL FAMILIA ADDAMS.

Esta singular familia se encuentra en graves apuros, bueno, realmente es que ni se encuentran. No te desanimes, no hace falta que llames a Lobatón, sigue el siguiente orden en el rescate y tú solito lograrás reunir a toda la familia,¡qué felicidad!.

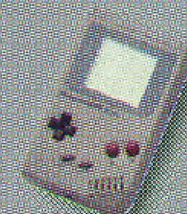


1º Wednesday: en la cripta.
2º Lurch: en el río secreto.
3º Abuela: en la caldera.
4º Pugsley: en la caja de los juguetes.
5º Tío Fester: en el ático.
6º Morticia: en el sótano.

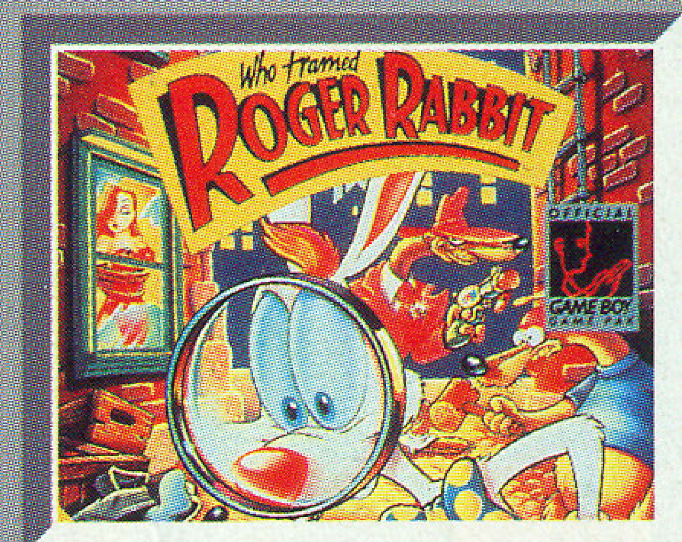




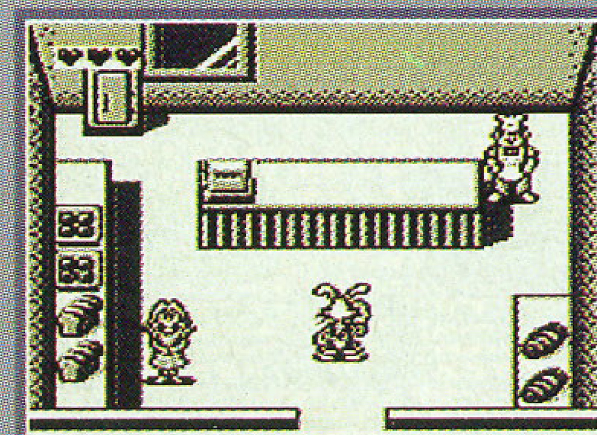
ROGER RABBIT

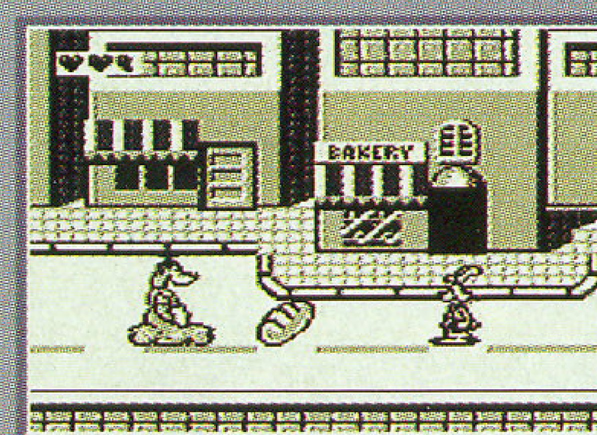


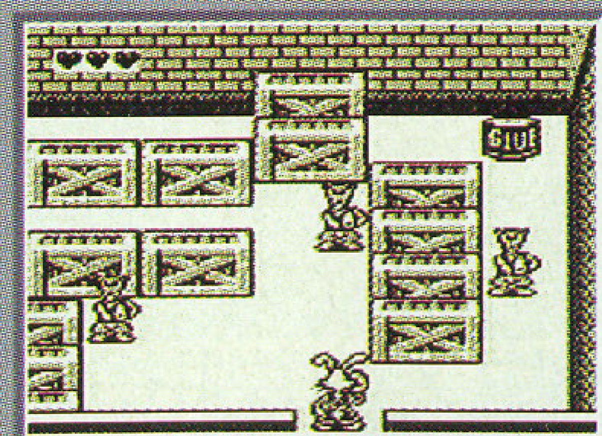
¡ATRAPA A ESTUPIDO SI NO QUIERES SER UN "IDEM"!



Yo soy un conejo blanco y enamorado de una chica estupenda, al cual no dejan vivir feliz. No tengo más remedio que tomar una determinación. Para empezar, atrapar a la risueña comadreja que atiende al nombre de Estúpido, en parte porque lo es. Yo, que soy bastante agudo, sé que para lograrlo necesito una barra de pan (que es la debilidad de este bichejo), y chicle para que se quede "pegao". Así que, me dirijo a la Panadería (situada en la calle paralela a la de la Oficina de Valiant, hacia el sur), ahí está ese villano con nombre de insulto, corre que se las pela... se le ha caído la barra de pan, ¡ya es mía!. Después de tener varias y "pegajosas" conversaciones con Valiant, me dirijo hacia el oeste de su oficina, a la casa donde venden dulces, ¡ya tengo el chicle!. Ahora, coloco la barra de pan y el chicle en la entrada de la Panadería, ya sólo queda esconderme. Aquí a la derecha hay un buen sitio. Ya viene Estúpido, ¡ja, ja, ja! se ha quedado pegado al chicle, ¡lo conseguí!, no sé por qué me miras así, Valiant, ¿acaso tienes envidia de mis dotes de investigación?...
Y por último, te voy a dar unas letras especiales (creo que lo llaman passwords), para entrar a la escena número 5 : BGQTVKJP. ¡ESO ES TODO AMIGO!

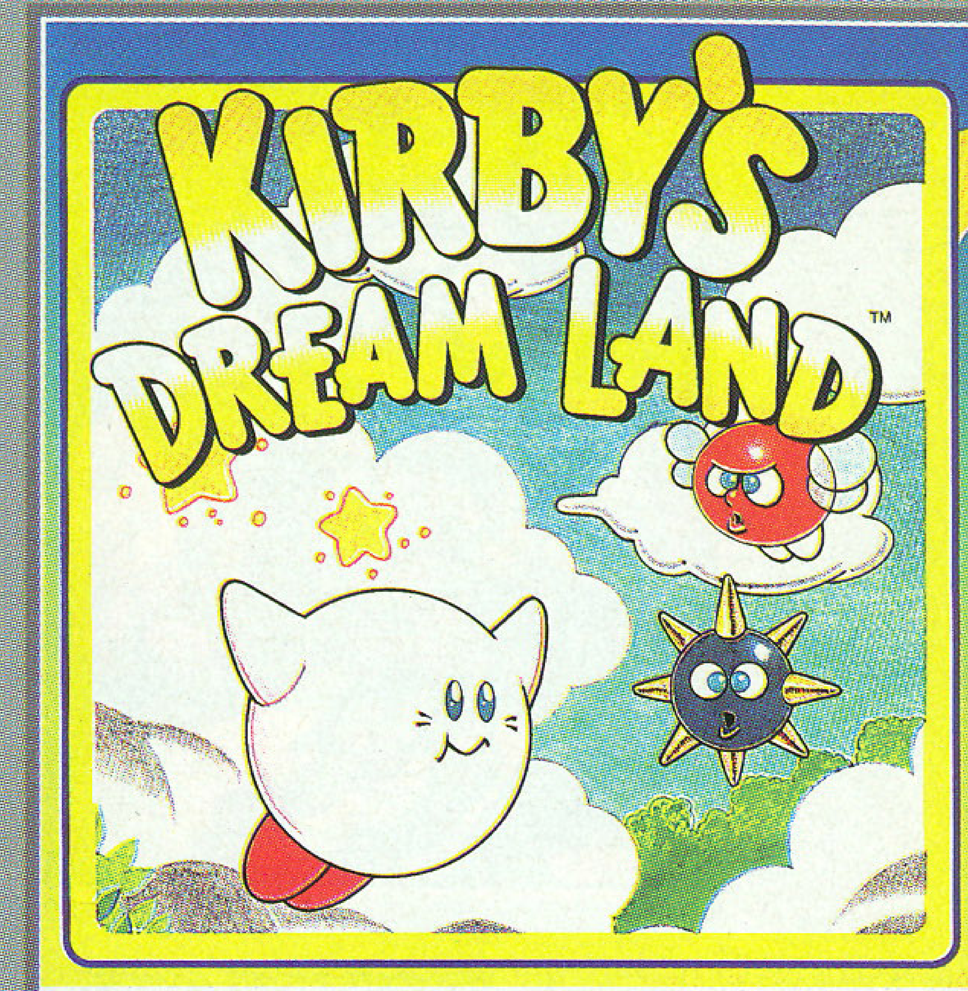






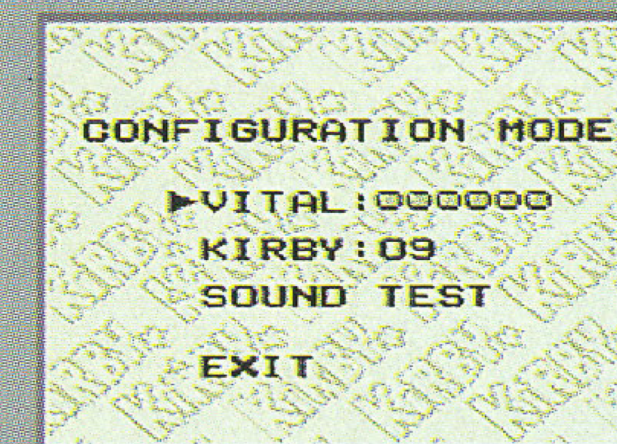
KIRBY'S DREAM LAND





UN MAYOR NUMERO DE VIDAS PARA ESTA PARTIDA.

Para entrar en el MODO DE CONFIGURACION y poder elegir más vidas, oír músicas, etc... En la pantalla del título, pulsa al mismo tiempo Abajo, Select y B.

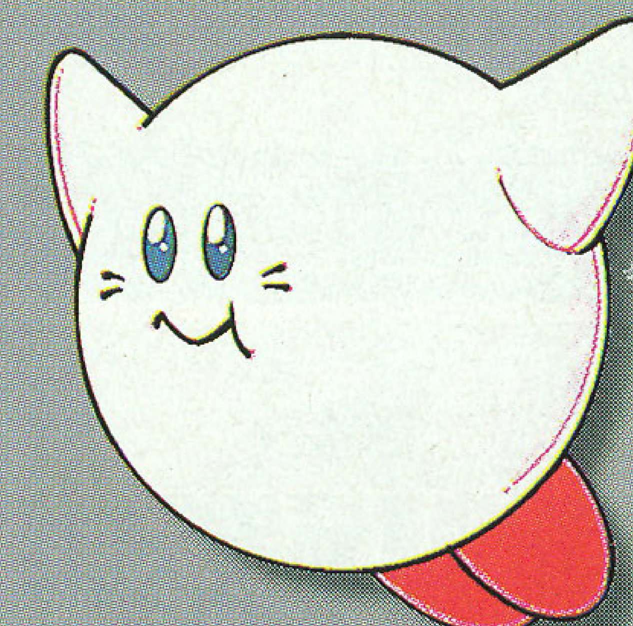




"EXTRA GAME"

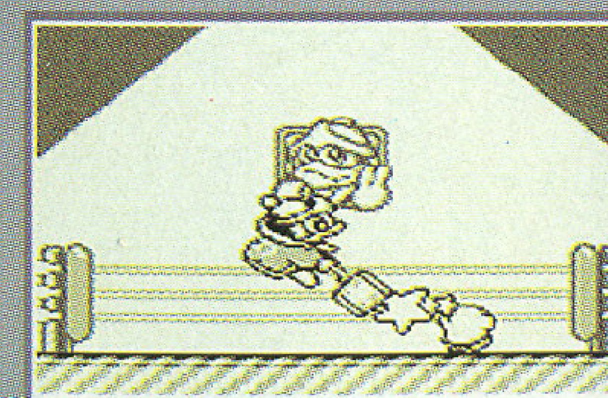
En la pantalla del título pulsa al mismo tiempo: Arriba, Select y A.

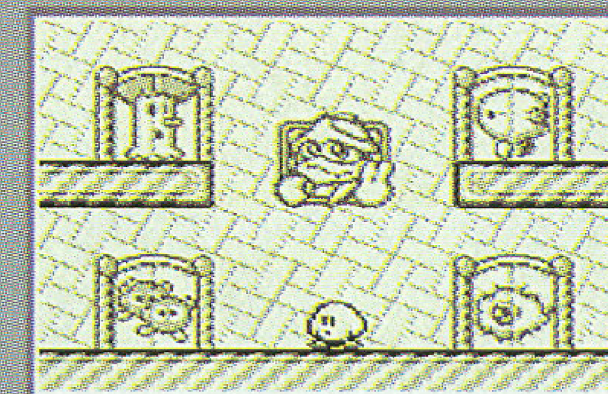


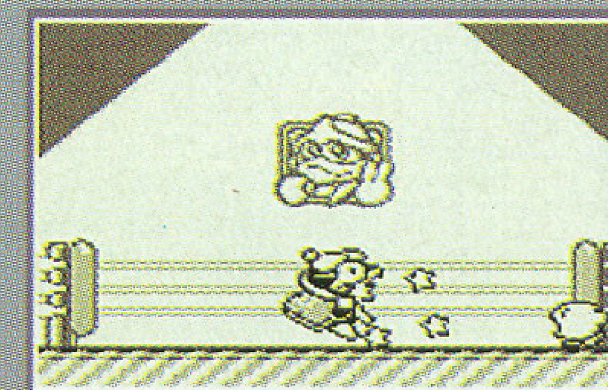


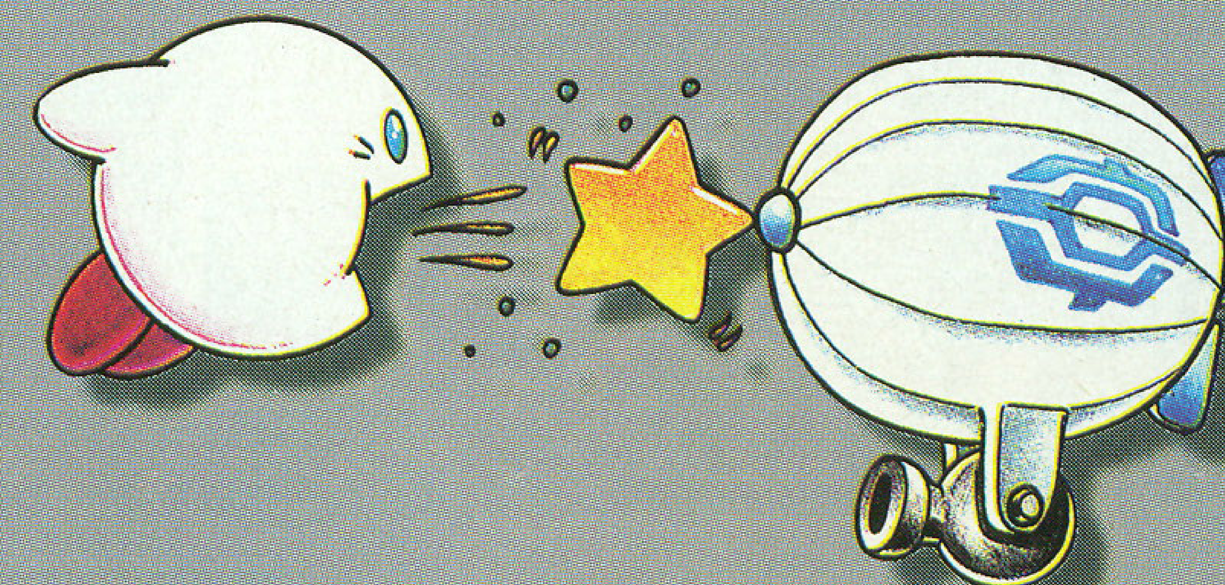
CONTRA MT. DEDEDE UNO HACE LO QUE PUEDE.

En esta fase deberás enfrentarte a todos y cada uno de los guardianes de las anteriores fases en el orden que quieras y derrotarlos para poder enfrentarte al máximo jefe de todos, Mt. Dedede. Para derrotarle espera a que Mt. Dedede golpee el suelo con su martillo, momento en que saldrán unas estrellas del suelo, entonces absorbe una de esas estrellas y posteriormente lánzasela para golpearle.
Tras varios golpes habrás conseguido derrotarle definitivamente.









DR. FRANKEN

AQUI TIENES UNAS CLAVES QUE TE FACILITARAN LA PIERNA Y LA LLAVE.



Al introducir cada password empezamos con el objeto al que corresponde y todos los anteriores:

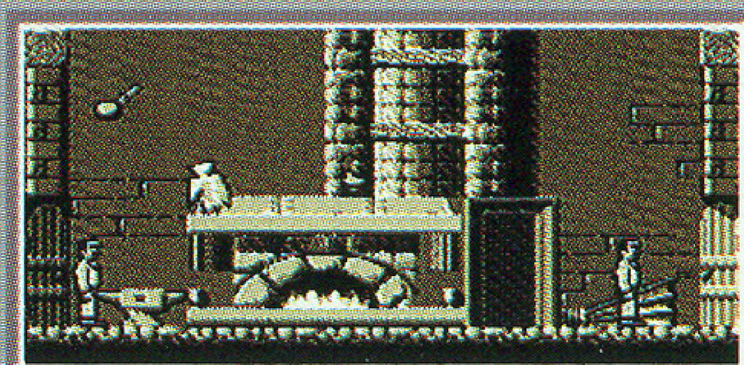
PIERNA DERECHA:	VNP05 CORAZON ZZ0W XF010
LLAVE DEL POZO:	MY0ML M7317 CGX0Z

SIGUIENDO UN ORDEN DETERMINADO LO DARAS POR ACABADO.

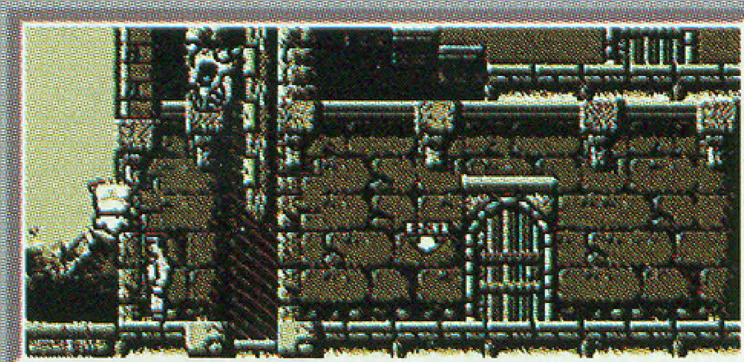
En este diagrama se indica el orden en el que el juego permite recoger los objetos, o sea, el que debes seguir para buscarlos. Como ves, a partir de algunos puntos, se abre la posibilidad de recoger más de uno.













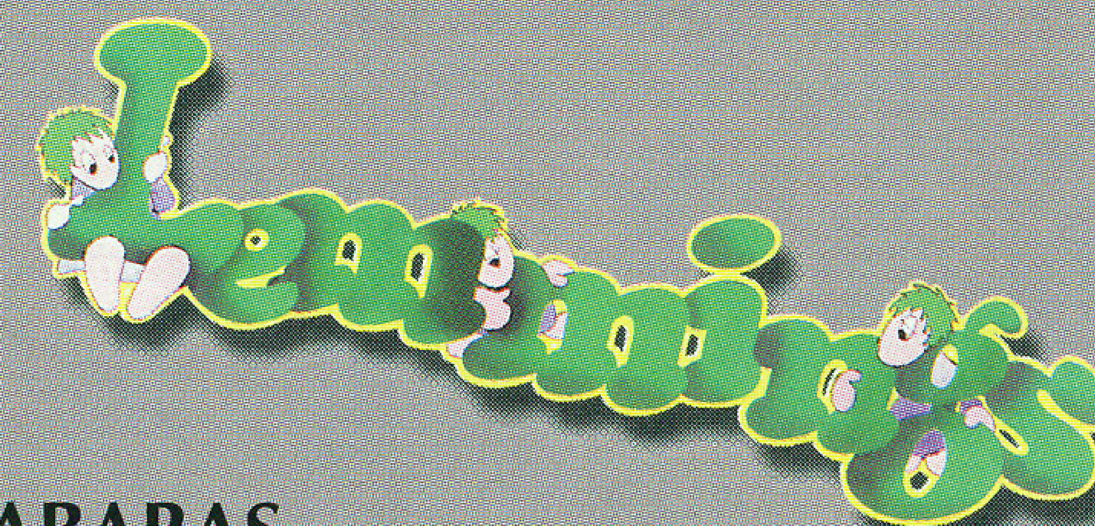
LEMMINGS



LOS PASSWORDS TE PUEDEN AYUDAR, ASI QUE ¡A TECLEAR!

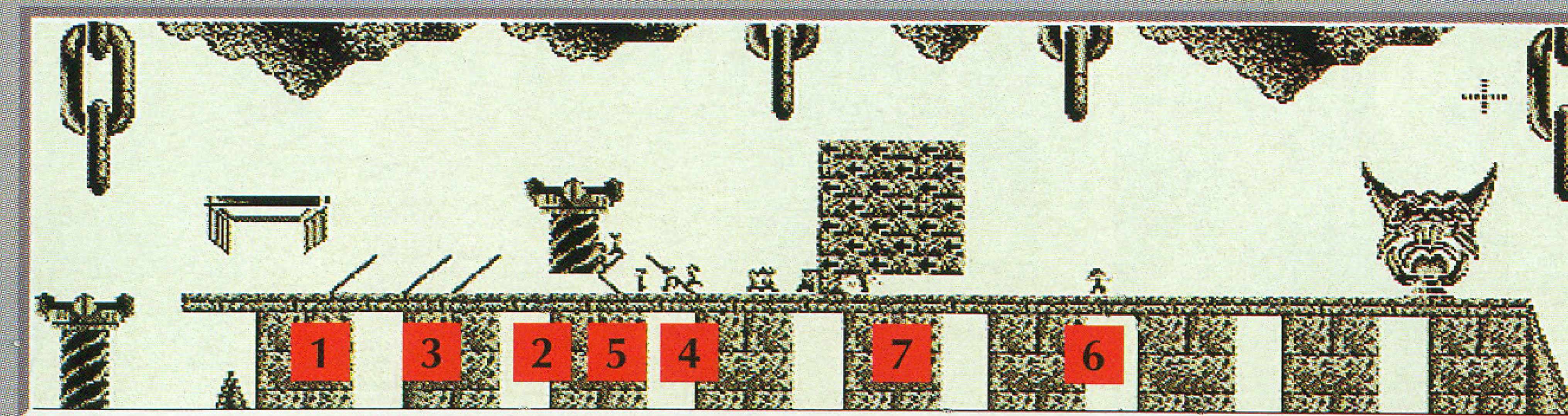
Con estos passwords podrás entrar en la fase 15 de cada nivel de dificultad:

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
KSQHQS	**HSDJFK**	**WJHFKK**	**JDFSDB**



PIENSA CON AHINCO Y ACABARAS CON EXITO LA FASE 25 (NIVEL TAXING).

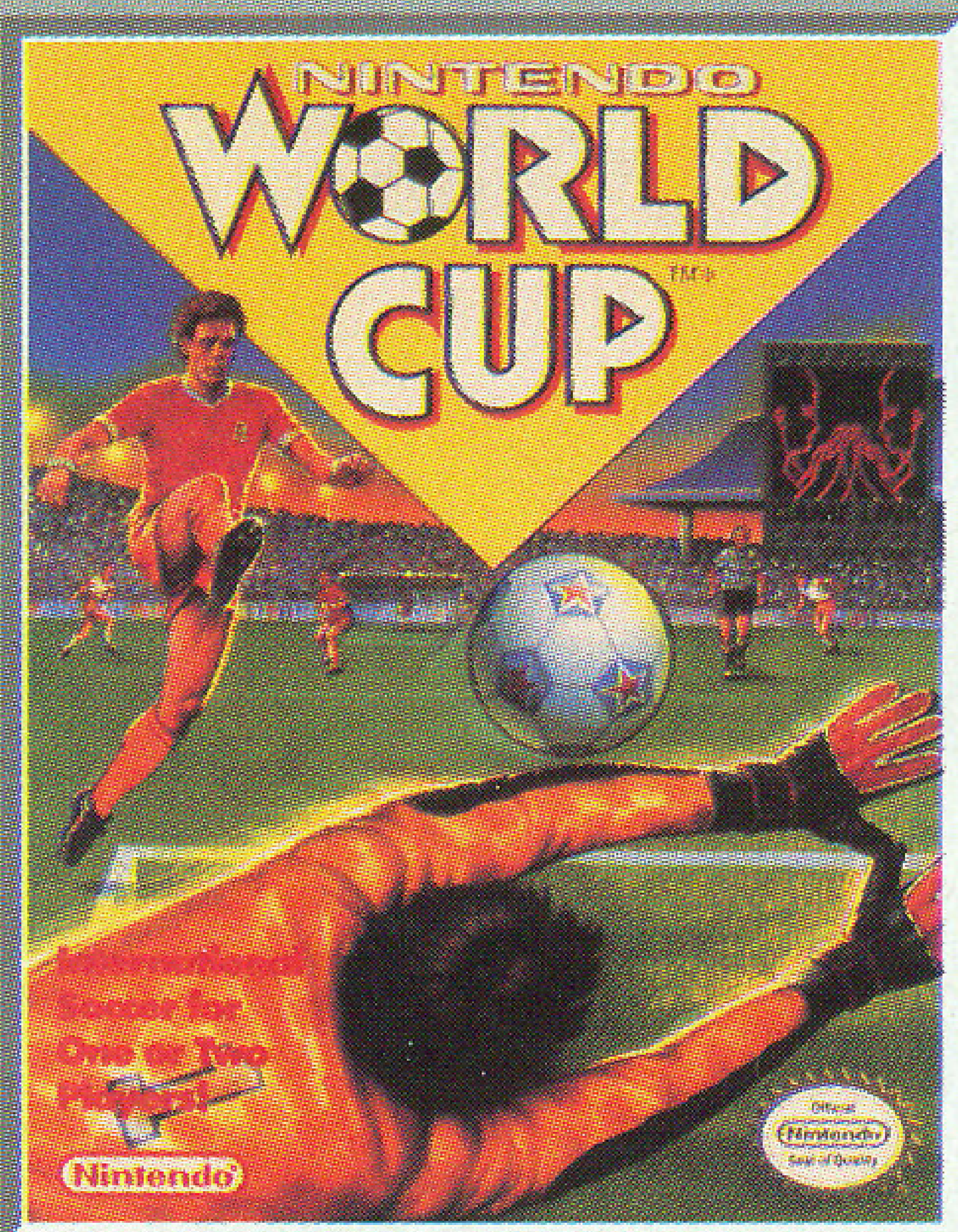
Tu primera acción será seleccionar el segundo Lemming como Constructor en la posición 1 y acto seguido otorgar al tercero y cuarto, las funciones de Escaladores y Flotadores. En la posición 2, haz que el primer Lemming excave la torre en horizontal y entretén al quinto y sexto Lemming haciendo escaleras en las zonas señaladas con el número 3. Comprobarás



entonces que, al llegar a la pared, todos los Lemmings, excepto los dos Escaladores, chocarán y se dirigirán hacia la izquierda. Ante esto, convierte al segundo de ellos en Constructor en la zona 4, y da la misma función al primero en la posición 5. De esta forma, habrás conseguido retener a todos ellos entre la pared y la torre, gracias a la escalera. Ahora tan sólo tendrás que convertir al primer Lemming Escalador en Obstructor en la posición 6, obligar al segundo a excavar horizontalmente la pared en la zona indicada mediante el número 7 y destruir al Lemming Obstructor.

NINTENDO WORLD CUP





JUEGA TU MEJOR PARTIDO ELIGIENDO A TU EQUIPO PREFERIDO.

Elige al equipo que mejores cualidades técnicas tenga, (el que prefieras, en una palabra) y enfréntate al que más rabia te dé. Te bastará con introducir cualquier código de eliminatoria más el del país con el que queremos jugar. Tu prodigio portátil (GAMEBOY, para más señas) se encargará de decidir al contrincante.

Ejemplo: 01662. Con este código nuestro equipo será Argentina y jugaremos la final.



Eliminatorias:

4º-530

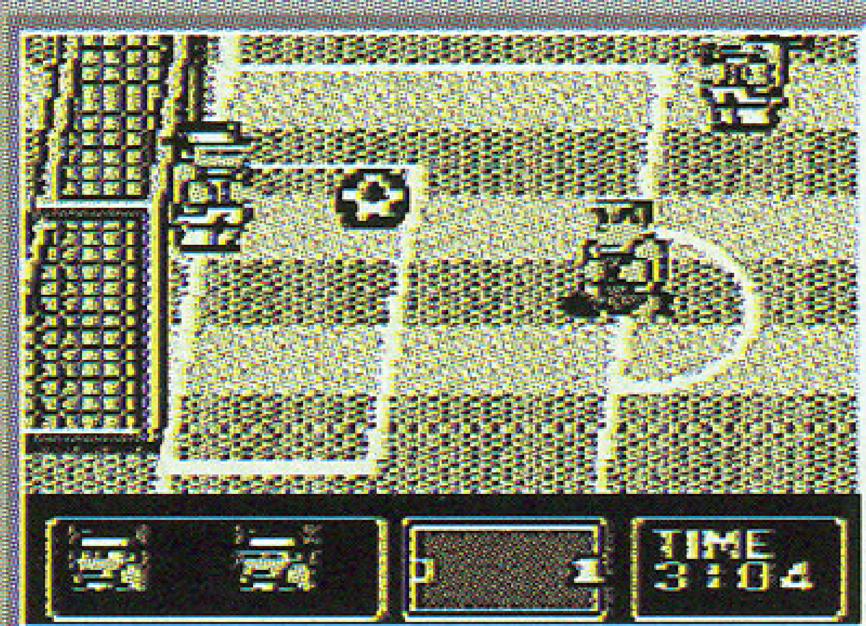
6º-172

Semifinal - 086

Países para jugar:

Inglaterra	4 5	ESPAÑA	3 8
U.S.A.	3 1	HOLANDA	4 1
CAMERÚN	5 4	BRASIL	5 1
ALEMANIA	1 3	JAPÓN	5 9
U.R.S.S.	1 7	MÉJICO	7 2
FRANCIA	2 6	ARGENTINA	6 2
ITALIA	3 3		





TENNIS





APUNTATE UNOS TANTOS.

El jugador se prepara para sacar, y ¡ojo al dato!, ha fallado el saque y además se ha colocado de tal manera que la pelota ha caído justo sobre su cabeza... increíble señoras y señores, qué alarde de torpeza. Pero¡atención!, porque veo a los jueces discutir, hay jaleoooo... Y no es para menos, el marcador ha subido un punto a favor del "torpe" jugador, ¡qué estrategia tan hábil!, se ha quedado con todo el personal.

